°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

Future
MEDIA WITH PASSION

SPÉCIAL
ÉTÉ 2006

T 03281 - 3 H - F: 6,50 € - RD

EXCLU MONDIALE

KANE & LYNCH : DEAD MEN

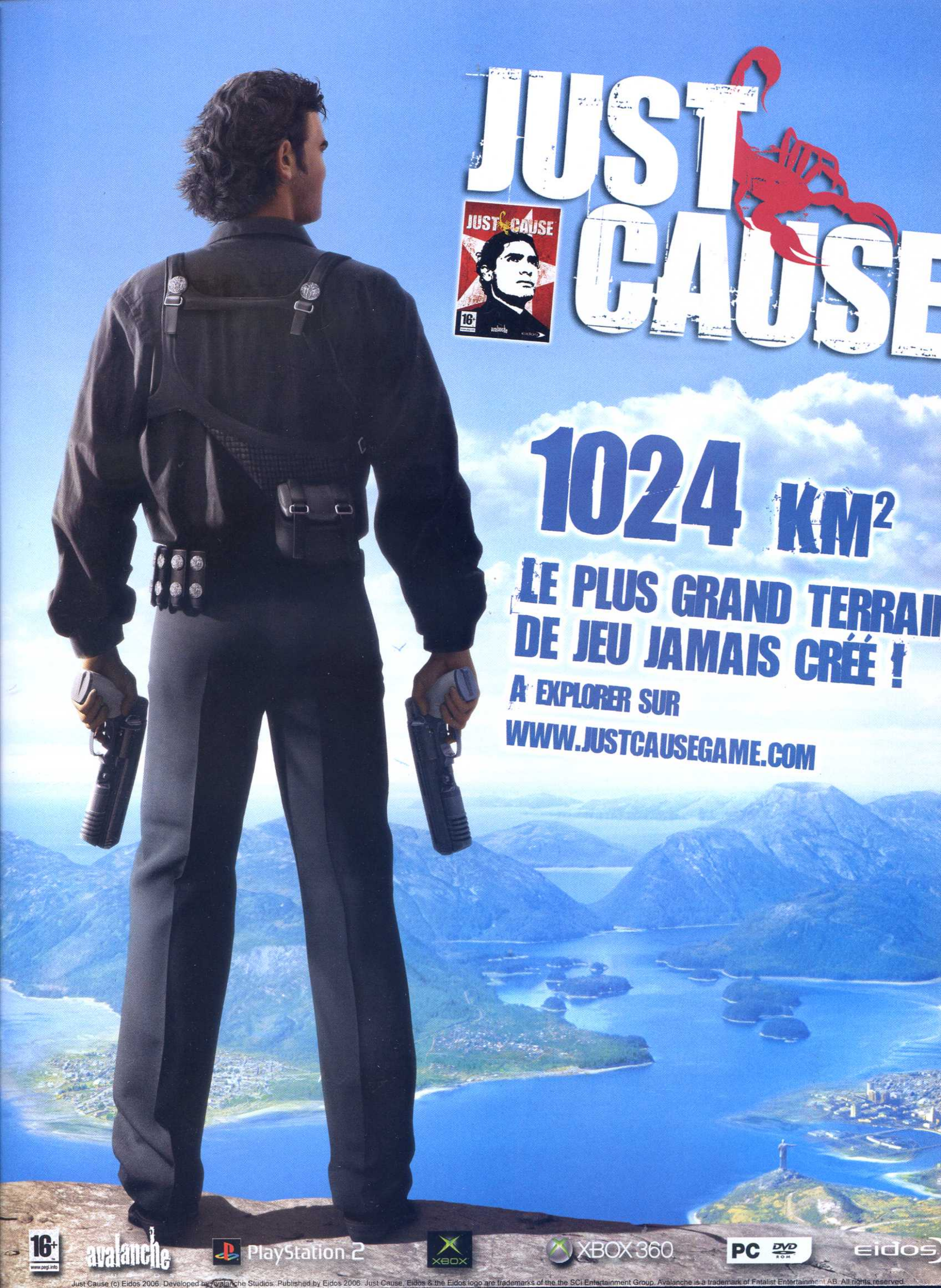
LES CRÉATEURS DE HITMAN BRAQUENT VOTRE PC

BÊTAS & TESTS
Infernal
Prey
FlatOut 2
Civ4 Warlords
RTW Alexander

DOSSIERS
Bilan 2005/2006 : coup de rétro sur les 12 derniers mois
Cinématique : comment travaillent les artisans de l'imaginaire

MATOS
Intel gâche les vacances d'AMD

uméro Spécial été 2006 • Juillet/Août 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • BEL, LUX 8 € • DOM 8 € • CAN 9,95 $ • MAR 82 DH • TOM surface 1000 xpf • CH 14,50 FS •



JUST CAUSE
JUST CAUSE
16+
1024 KM²
LE PLUS GRAND TERRAIN
DE JEU JAMAIS CRÉÉ !
A EXPLORER SUR
WWW.JUSTCAUSEGAME.COM
16+
www.pegi.info
avalanche
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
PC DVD ROM
eidos

Sommaire

SPÉCIAL ÉTÉ 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



TESTS

Après de longs mois d'attente, deux retardataires font une intrusion remarquée à la rédac : Prey et FlatOut 2. De quoi nous détourner un moment de DotA pour nos joyeuses joutes post-bouclage ?



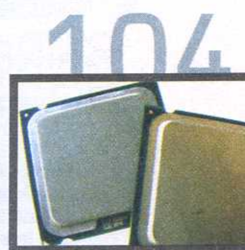
DOSSIER : BILAN 2005/2006

Comme il avait un peu de mal à tenir le volant dans FlatOut 2, Fumble a préféré s'occuper du rétro en y jetant un petit coup d'œil pour vous, histoire de faire le point sur l'année écoulée. Un incontournable pour dégoter les versions « budgets » de demain.



RÉSEAU

Une rubrique réseau dopée ce mois-ci, avec plein d'infos complémentaires sur Auto Assault et un récapitulatif des meilleurs mods pour les accros de WoW. Sans oublier quelques infos pour connaître les deux facettes de Guild Wars.



MATOS

Il fait chaud, très chaud, et la température ambiante pourrait causer la mort prématurée de votre PC. Ça tombe bien : C_Wiz vous parle des nouveaux Core 2 Duo qui risquent manifestement d'être un bon investissement pour une future config mode « avion de chasse », comme dirait Caf.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Eidos

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
Spécial été 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Cyrille « June » Anquetil, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Gianni « Plume » Molinaro, Lam Hua, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de Publicité : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Directeur de Clientèle : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@future-net.fr)

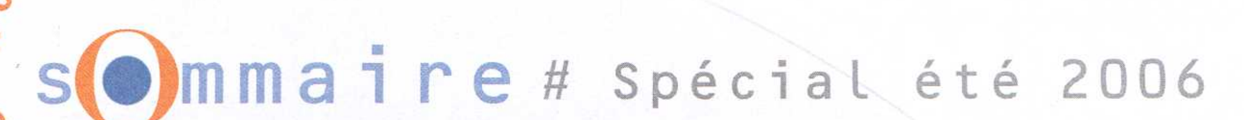




FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Ce numéro contient 3 CD-Rom qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché.
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego - San Francisco



Alors, ces vacances ? Bien ? Oh du calme hein, **je me doute que certains d'entre vous bossent,** tout comme nous. **Alors que ce soit** pour vous détendre d'une dure journée de labeur **ou pour profiter de votre vie d'oisif heureux,** TBF vous a concocté des galettes riches en fun. **Rainbow Six 3 : Raven Shield en jeu complet,** ça devrait déjà vous occuper **pendant un bon moment** (rappelez-vous, shooter les otages pour se détendre, c'est mal). **Et comme on aime bien garder** les gens à l'ombre en plein été (c'est plus sûr), **vous pouvez essayer le MMO Auto Assault gratuitement,** ainsi que Micro Machines v4 **si vous préférez les petites (voitures).** La plage ? Pour quoi faire ?

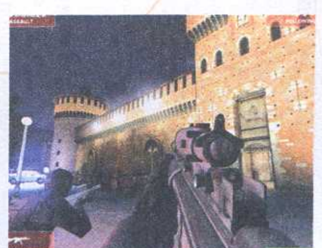
Cyd

Rainbow Six 3 : Raven Shield

Genre : Action/Tactique
Développeur : Ubisoft Canada
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.ravenshield-fr.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 Mhz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c











En résumé

Jeu complet fourni avec ce numéro spécial été, Raven Shield vous place dans la peau d'un membre de l'équipe Rainbow. Une escouade spécialisée dans la lutte anti-terroriste qui va mettre vos nerfs à dure épreuve. Ici, le but n'est pas de faire couler le plus de sang possible mais d'élaborer une tactique efficace face à une situation donnée.
Ça peut varier entre une prise d'otages, un braquage de banque ou une menace de missiles visant des innocents. La première phase de jeu permet d'ailleurs de prendre connaissance de la mission pour laquelle vous êtes appelé, puis de constituer vos teams. Vous pouvez équiper vos coéquipiers avec le matériel qui semble le plus adéquat (fusil à pompe, silencieux, lacrymogène, grenade explosive...) puis élaborer une stratégie d'approche en traçant le parcours de vos hommes sur une carte. Cette phase vous demandera pas mal de temps et d'attention si vous désirez analyser le meilleur chemin. En revanche, les impatients peuvent tout à fait zapper tout ça en acceptant la configuration par défaut. Par la suite, vous entrez en scène et vous devez prendre soin d'accomplir les objectifs avec le plus de précaution possible et sans bavure, auquel cas : retour à la case départ. Je vous conseillerais bien de lancer un petit Quake pour évacuer toute l'énergie négative avant de prendre la direction de Raven Shield, histoire de ne pas transformer vos parties en boucherie.

Auto Assault

Genre : MMO
Développeur : NetDevil
Éditeur/Distributeur : NCsoft
Site Internet : http://fr.autoassault.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Si vous n'aviez pas osé vous mettre au volant du MMO à l'univers post-apocalyptique de NetDevil, c'est le moment de le faire. Parcourez les landes incultes dans la peau d'un Humain, Mutant ou Biomeck en choisissant votre classe parmi quatre : éclaireur, officier, commando et ingénieur. Vous pourrez alors piloter des véhicules aux pouvoirs différents et utiliser un bouclier furtif, des tirs de barrages, invoquer des soldats, etc. Et tout ça sans débourser le moindre centime. Pour cela, il suffit d'exécuter le fichier Auto Assault Installer_EU.exe présent sur notre CD. Pendant l'installation, prenez le temps d'ouvrir votre compte PlayNC (http://eu.plaync.com/eu/) en utilisant la clé fournie sur la pochette CD. Cette offre limite l'évolution de votre personnage au niveau 20 mais si vous désirez continuer l'aventure, au bout des 15 jours d'essai gratuit, il est possible de télécharger le reste du contenu via le patcheur (grâce au bouton All Regions) mais pour cela il faut acheter une version complète d'Auto Assault. Si le programme client se bloque ou s'interrompt sans crier



gare, pensez à cliquer sur « Vérification des fichiers », situé en bas à gauche de la fenêtre qui apparaît après avoir double-cliqué sur le raccourci du jeu. La procédure prend une vingtaine de minutes. Toutefois, si vous rencontrez d'autres problèmes, que ce soit au niveau du jeu en lui-même ou de votre compte, il faut contacter le service clientèle d'Auto Assault à l'adresse suivante : http://fr.support.plaync.com. Cependant, avant de vous laisser les commandes et puisque tout le monde n'est pas habitué au MMO, voici quelques conseils histoire de ne pas vous sentir totalement perdu en débarquant dans cet univers hostile.





Les démos

Répertoire \DEMOS

PASSEZ LA PREMIÈRE

Prenez soin de ne pas suivre les missions du tutorial en regardant au plafond car il vous apprendra les commandes de bases et ça peut servir. Pour le reste, vous remarquerez que les PNJ (personnages non joueurs) qui peuvent vous proposer une quête ont la particularité d'être entourés d'une grande lumière blanche. Visitez les environs pour accepter toutes les missions, puis faites-les défiler dans votre journal de quêtes pour voir où vous devez aller. Un simple coup d'œil sur la carte permet d'apercevoir des cercles bleus ainsi qu'une icône orange qui indiquent la direction à suivre. Comme ça vous pouvez optimiser vos déplacements. Surtout concentrez-vous sur les combats et les compétences de votre véhicule dans un premier temps. Vu la complexité de l'artisanat, il vaut mieux le laisser de côté et ne pas trop vous embrouiller l'esprit avec. N'hésitez pas à contacter les vétérans qui se feront un plaisir de vous aider et traînez aussi sur les forums officiels, vous trouverez sûrement des réponses à vos questions.





Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation des CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

Micro Machines V4



Genre : Course délirante
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/micromachines/
Config minimum : Windows XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

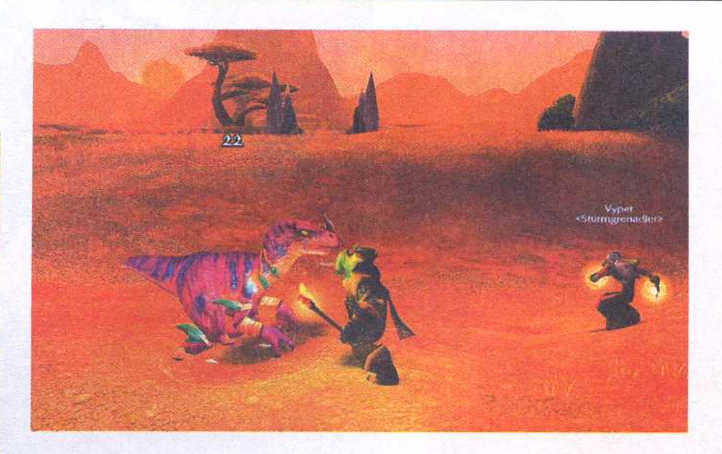
Véritable série culte nous rappelant les folles soirées à se virer du circuit et à s'insulter (sans coup de boule à la clé), Micro Machines arrive dans une version remise au goût du jour. Maintenant, pour savoir si c'est assez savoureux pour vous, il n'y a pas 36 solutions : direction la démo. Celle-ci propose une phase d'entraînement en solo ou contre l'ordinateur et également un mode multijoueur allant jusqu'à quatre joueurs. Vous pouvez essayer tout ça sur trois circuits : la cage à poulets, la cuisine et les toits.





World of Warcraft

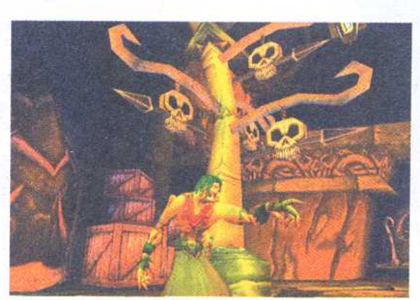
Genre : MMO
Développeur : Blizzard
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : www.wow-europe.com/fr/
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 Mhz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows Me/2000/XP, 1,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Non, vous ne trouverez pas une nouvelle offre d'essai permettant de s'immerger dans l'univers de World of Warcraft mais simplement des add-on. Vous en trouverez une dizaine sur notre CD. Tous ces add-on vous simplifieront la vie pendant vos parties en apportant des informations bien utiles, comme CT_RaidAssist pour suivre l'état de votre raid en un coup d'œil. Si avec tout ça vous n'arrivez pas à vous concentrer sur les combats, on ne peut plus rien faire pour vous.



Les autres fichiers

LA SECTION DRIVERS :

- Drivers ATI Catalyst 6.6 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 91.31 pour Windows 2000/XP

JEUX :

- Les add-on World of Warcraft
- Cinématiques Ghost Recon 3 et Splinter Cell 4

UTILITAIRES :

- Clear Messenger 2.6.0792
- RemoveWGA
- WinSCP 3.82

LA SECTION PATCHS :

- Patch Dawn of War 1.41 à 1.50
- Patch F.E.A.R. 1.05 à 1.06
- Patch Oblivion 1.1
- Patch Titan Quest 1.08

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.









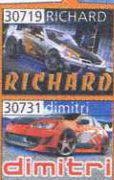


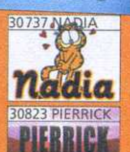
















1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle









2 +6 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001

Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme + 50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour **préécouter** toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions et **télécharger** bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, **M** signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
06 Donne moi ton numéro ... M 51190
Autodestruction ... M + 51830
Be without you ... NEW 51717
Belsunce breakdown ... M 56612
Boulbi ... M + 51739
Candy shop ... M + 52589
Confessions nocturnes ... M + 51847
Dans ma bulle ... NEW 51848
Elle me contrôle ... M + 52609
Enfants de la lune ... M + 51827
Et c'est parti ... M + 52011
Femme like U ... M + 53747
Garde la pêche ... 51597
Ghetto ... NEW 51873
J'voulais ... M + 51612
Jeune demoiselle ... M + 51930
La boulette (génération nan nan) ... M + 51598
La puissance ... M + 51466
Ma philosophie ... M + 52369
My humps ... 51356
Pump it ... M + 51410
So sick ... 51765
SOS (rescue me) ... M + 51812
Still D.R.E. ... M + 54246
Sway ... NEW 51795
Ola ... NEW 51813
One night extravaganza ... NEW 51850
Si on se parlait ... NEW 51880
Troie ... NEW 51871
Unpredictable ... NEW 51884
+ 440 Rap! ... 1554
+ 320 RnB! ... 1530

POP, ROCK
Dani california ... 51891
Hips don't lie ... NEW 51727
It's Alright ... NEW 51820
J'irai chanter ... NEW 51915
La tortura ... M + 51056
Paint it black ... M + 55750
S.O.S. ... NEW 51809

POP, ROCK (suite)
Song to say goodbye ... NEW 51702
We are the champions ... 56764
+ 1120 Pop/Rock! ... 1561
+ 60 Rock'n roll! ... 1581

3 THÈMES

Télécharger, plus de thèmes:
TÉL> 0899 70 2001







ROCK FRANÇAIS
1977 (A l'envers) ... 52167
Alice et June ... 51315
Antisocial ... M 51171
Caravane ... M + 52688
Chirac en prison ... NEW 51695
Dans un verre à ballon ... 52012
J'ai demandé à la lune ... M 56096
L'aventurier ... M 56097
+ 220 Rock Français ... 1548

MÉTAL, HARD ROCK
Back in black ... 54392

MÉTAL (suite)
Blackened ... 54134
Fear of the dark ... 54408
Hell bells ... + 55273
Highway to hell ... + 55688
Thunderstruck ... 54393
+ 120 Hard Rock! ... 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy ... 53786
Aimer jusqu'à l'impossible ... + 51401
Allumer le feu ... M 56228
Ca marche ... NEW 50031
Et dans 150 ans ... 51540
Face à la mer ... M + 53903
J'ai encore rêvé d'elle ... 55615
J'traine des pieds ... NEW 51699
Je m'appelle Bagdad ... NEW 51953
Je ne m'attendais pas à toi ... NEW 51701
Je pense à toi ... NEW 51870
Je t'apprendrai ... NEW 51806
Je te promets ... M 54555
Je viens du Sud ... M + 52470
L'aigle noir ... + 55690
L'envie ... NEW 51402
L'envie d'aimer ... 55603
La ballade du pauvre ... NEW 51789
Là où je t'emmènerai ... 51819
Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M + 52687
Le temps qui court ... M + 51853
Les lacs du Connemara ... + 55331
Les voyages en train ... NEW 51882
Marie ... M 55818
Mistral gagnant ... M + 54200
Mon amant de St-Jean ... 55545
Mon plus beau Noël ... 51561
Petite soeur ... M 52937
Un ange frappe à ma porte ... M + 51490
Un père ... NEW 51841
Vivo per lei ... 54320
+ 1150 Variétés! ... 1564
+ 30 Comédies musicales! ... 1574
+ 30 Humour! ... 1598

DANCE, ELECTRO
Allo allo ... NEW 51862
Allo Papy ... NEW 51836
Axel F (2005) ... M + 52923
Gabriel ... M + 51510
Hung up ... M + 51283
I will survive ... + 56631
Last Christmas ... NEW 51382
Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M + 56076
Le papa pingouin ... M + 51811
Living on video ... M + 51393
On est les champions ... 56059
Popcorn ... M + 56094
Popcorn remix (2005) ... M 51167
Pourquoi pas moi ... NEW 50063
Teardrop ... NEW 51888

DANCE (suite)
Tennessee ... NEW 51876
Walking away ... NEW 50114
We are the champions (Ding a dang dong) ... NEW 50101
World, hold on (Children of the sky) ... 51821
+ 230 Electro! ... 1559
+ 160 Dance! ... 1585
+ 50 Disco! ... 1580

ZOUK, REGGAE
1er gaou ... M 56485
Bouger bouger ... M + 52860
C cho ça brule ... NEW 50102
Laisse parler les gens ... M + 54553
Vas-y Franky (Fruit de la passion) ... M + 56953
Zidane y va marquer ... NEW 50119
+ 60 Zouk! ... 1565
+ 80 Reggae! ... 1563
+ 10 Ska! ... 1592
+ 40 World! ... 1582

RAGGA, DANCE HALL
Le ragga des pingouins ... NEW 50075
Never gonna be the same ... NEW 51829
Temperature ... M + 51703
U a pro ... NEW 51894
+ 70 Ragga! ... 1535

ITALIE, LATINO
La Camisa Negra ... M + 51156
Obsession ... M + 53887
Sara perche ti amo ... 53282
Ti amo ... M 55568
+ 90 Latin! ... 1579
+ 20 Italie! ... 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader ... M + 55435
Baida mon amour ... 52414
Josephine ... M 52802
Ya rayah ... 55334
+ 80 Raï! ... 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Devdas-Silsila Ya Chahat Ka ... 53855
+ 10 Asia pop! ... 1532
+ 50 Bollywood! ... 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana ... M 55723
+ 40 Classique! ... 1558
+ 60 Jazz! ... 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb ... + 56090
24h-Musique de Jack Bauer ... NEW 51767
24h-Sonnerie CTU ... + 53422
Agence tous risques ... M + 56826
Amélie Poulain ... M + 56633
Amicalement vôtre ... M + 56603
Baila Morena ... M + 56560
Bambino ... NEW 51935
Benny Hill ... M 56820
Camping-La marche des tongs ... NEW 50010
Capitaine Flam ... M 56717

CINÉ, TV (suite)
Chapi Chapo ... M + 56650
Desperate Housewives ... NEW 51277
Dragon Ball GT ... M + 54343
Dragon Ball Z ... M + 56789
FBI, portés disparus ... 52079
Franklin la tortue ... NEW 51642
Ghost-Unchained melody ... + 56464
Gym Tonic ... 55958
Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
James Bond-Thème ... M + 56639
Jeux interdits ... M + 56792
L'âge de glace 2 ... NEW 51912
L'exorciste-Tubular Bells ... M + 56740
La 7ème compagnie ... M + 53023
La Boum ... + 56655

4 VIDÉOS

Télécharger, plus de vidéos:
TÉL> 0899 70 2001





La famille Adams ... + 56893
La panthère rose ... M 56629
La soupe aux choux ... M + 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) ... M + 52753
Le bon, la brute et le truand ... + 56657
Le clan des siciliens ... M 56250
Le dernier des Mohicans ... M 52670
Le gendarme de St Tropez-Thème ... M + 56073
Le Parrain ... M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
Le seigneur des anneaux-Thème ... 53487
Les 4.400 ... M + 52604
Les aventures de Rabbi Jacob ... M + 56272
Les bronzés font du ski ... M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? ... + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada

CINÉ, TV (suite)
Les choristes ... M
Les mystères de l'ouest
Les Razmokets
Les Simpsons ... M
Les têtes brûlées
Les tontons flingueurs
Mac Gyver
Magnum
Midnight Express ... M
Mission Impossible 1-Thème film ... M
Mission Impossible-Thème série TV
Mon nom est personne
NCIS ... M
Pirates des Caraïbes ... M
Plus belle la vie ... M
Pokémon
Pretty woman
Pulp Fiction-Misirlou ... M
Rocky III-Eye of the tiger ... M
Serenity
Sex and the City
Stargate Atlantis ... M
Stargate SG-1 ... M
Top Gun-Take my breath away ... M
UPA Dance (Un dos tres)-Sambame
X-Files
+ 780 Films, Séries!

PUBS TV
Dim ... M
Nutella-Glorious
Royal Canin-Le Professionnel ... M
Toutouyoutou
+ 130 Publicités!

PAILLARD, FÊ...
J'ai la ... qui colle
La petite huguette
+ 10 Chansons paillardes!
+ 20 Fêtes/Événements!

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) ... M
Sirène de police américaine
Sonnerie vieux téléphone
+ 10 Divers/Jingle!

HYMNES, RÉGI...
Hymne Algérie ... M
Hymne Allemagne
Hymne Corse
Hymne Etats Unis
Hymne Foot 7-Si t'es fier d'être...
Hymne Italie
Hymne La Marseillaise ... M
Hymne Portugal ... M
L'internationale ... M
Le chant des partisans
Tiens, voilà du boudin!
+ 60 Hymnes!

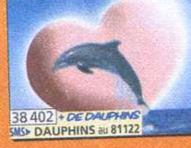























5 +5 000 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122




5 LOGOS ANIMÉ...

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au ...




Arcade Park
3 JEUX EN 1!
+ LOGO OFFERT!
Astérix et les Vikings
44666
ASPHALT 2
DRIVER: Vegas
AUTOS, MOTOS
WORLD SOCCER
SPORT
NEW 44747
NEW 44725
GUN FEVER
TRUE CRIME NEW YORK CITY
NEW 44771
+ VIDÉO BANDE ANNONCE OFFERTE!
X-MEN 3
ANCIENT EMPIRES II
NEW 44714
Puissance 4
PLATINUM SOLITAIRE
ZUMA
BUBBLE GUN
LEGO BRICKS
NEW 44759
TOCA RACE DRIVER 3
NEW 44769
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
Lemmings
NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
PRINCE OF PERSIA
NOUVEAUTÉS
SONIC
Décors dignes des consoles Sega, impression de vitesse hallucinante, un vrai Sonic dans les règles de l'art.
Notre avis:
Gun Fever
Participez à des gun-fights explosifs, des combats frénétiques à coups de lance-roquettes!
Notre avis:
Lemmings
Lemmings est un jeu merveilleusement simple et accrocheur! Soyez bons avec eux.
Notre avis:
INCONTOURNABLES
TOCA Race Driver 3
Faites crisser les pneus et imposez-vous lors de courses au finish, le tout dans desgraphismes en 3D exceptionnels.
Notre avis:
Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique!
Notre avis:
Age of Empires II
Devenez un fin stratège Réf: 44405
Notre avis:
Zuma
Fidèlement adapté du jeu PC, 100% fun, 100% réflexion! Réf: 44691
Notre avis:
Metal Slug 2
Graphismes magnifiques, action déjantée. Réf: 44440
Notre avis:
Big Muncher
La recette PacMan fonctionne toujours à merveille!
Notre avis:
Micro Machines
Faites la course autour d'une baignoire, d'une table de cuisine, ou le long d'une plage! Réf: 44732
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile:
SMS> CASINO au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
Flics à Miami
SONIC THE HEDGEHOG
DESTINS
7 +600 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex 44420 au 61111 pour Astérix.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 600 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
+ LOGO OFFERT!
L'AGE DE GLACE 2
AGE OF EMPIRES II MOBILE
CALL OF DUTY 2
MEDIEVAL COMBAT
THE KING OF FIGHTERS
COMBAT
2006 REAL FOOTBALL
Cluedo
NEW 44711
705 150
KOCHONLAND
DA VINCI CODE
MONOPOLY
NEW 44731
THE FAST AND THE FURIOUS TOKYO
+ VIDÉO BANDE ANNONCE OFFERTE!
NEW 44760
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
61111: 0,35€ 71111: 0,50€ 81122: 1,5€
Copyrights:
droit d'accès
demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140 Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique 66138
Bruits érotiques 66069
Cigales 66104
Cloches d'église NEW 66196
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois NEW 66009
Fou rire NEW 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rires de bébé NEW 66201
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo... Allo?" NEW 66200
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère" NEW 66180
Voix "Espèce de p'tit con !"
Voix "Je réponds pas aux cons..."
Voix "Nous zafons les moyens..."
Voix "Ouvrez, police !"
Voix "Qui c'est qu'a pété ?"
Voix "Wazzzzha ?"
Voix "Wesh ma couille ! Bien ou bien ?"
Voix + réveil "C'est l'heure de se lever!"
+200 Hifi!

patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Titan Quest

_ Patch 1.08 _

Titan Quest, le hack'n slash phare de cet été, connaît quelques améliorations avec l'arrivée de sa première mise à jour. Les problèmes de fenêtres de dialogue qui se fermaient lorsque le PNJ bougeait ont été corrigés. Tout comme les plantages qui survenaient en réseau lorsqu'un joueur utilisait la compétence Rally. On note également de nouvelles fonctionnalités pour les sauvegardes de votre personnage ainsi que d'autres corrections en tout genre et l'amélioration de problèmes de compatibilité.





Oblivion

_ Patch 1.1 bêta _

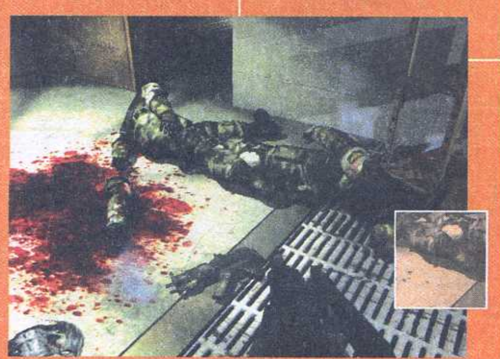
Cette mise à jour conséquente pour Oblivion corrige une liste de bugs longue comme le bras : le problème de l'or infini sur certains PNJ morts, le souci rencontré au niveau des talents occasionnels qui n'augmentaient pas correctement et j'en passe. Côté quêtes, un bon nombre d'entre elles ont été réparées. Vous ne serez plus expulsé en permanence de la guilde des mages, et certains PNJ ont désormais des attitudes correctes en fonction des missions : ils engagent le combat, ne peuvent plus être évités, etc.

Warhammer : Dawn of War

_ Patch 1.50 _

Relic Entertainment continue d'agrémenter son jeu de stratégie de nombreuses améliorations. Cette mise à jour permet d'augmenter les performances des parties en réseau en diminuant le lag. Un mode « observer » a été ajouté pour suivre les parties multijoueurs, et diverses modifications ont été apportées concernant les races. Comme à l'accoutumée, il s'agit de changements au niveau du coût et du temps de construction des unités et bâtiments, mais aussi une modification de la puissance d'attaque de certaines unités. Ceci afin d'équilibrer davantage le jeu.





F.E.A.R.

_ Patch 1.06 _

Cette version du patch 1.06 pour le FPS le plus flippant de ces derniers mois n'apporte que très peu de changements. Hormis quelques corrections de bugs qui ne sont même pas notés tellement ils semblent insignifiants, ce patch corrige surtout un problème de sauvegarde amené avec la précédente mise à jour.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs**

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

TEAM SABRE









Télécharge le jeu
Black Hawk Down
sur ton mobile !
Envoie "BHD" au 31 000*
*coût d'un sms non surtaxé

également disponible sur le portail  rubrique Jeux / Tous les Jeux / Action.

Prix des jeux : 3€, 5€ ou 7€ + connexion wap
liste des mobiles compatibles disponibles sur
www.sfr.fr

DÉCOUVREZ TOUTE L'INTENSITÉ DU COMBAT MODERNE !

Black Hawk Down est un jeu d'action adapté du Best Seller sur PC et consoles.
A travers 10 missions, vous dirigez un commando de 3 spécialistes
- sniper, fusilier, démineur...
Avant chaque mission, vous aurez besoin de faire le nettoyage avec votre hélicoptère de combat dans les jungles d'Amérique du sud et dans les déserts du proche orient.

www.vivendimobile.com/bhd











Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Méprise

Cher petit papa Noël. Je sais que je suis un peu en avance, mais si tu pouvais passer plus tôt cette année, ça m'arrangerait.

Lord Chochoye

Je ne voudrais pas médire, mais j'ai comme l'impression que la Poste de l'Internet multimédia, c'est pas encore au point.

Fantasmes

J'ai eu la mauvaise idée d'initier ma copine à votre mag et il se trouve qu'elle s'est prise d'affection pour Fask, qu'elle trouve mignon. Donc, elle s'est mise (je rêve, c'est un cauchemar) à fantasmer sur TOUTE la rédaction, prétextant que les dessins ne leur rendaient pas hommage.

Jihem

Elle a l'air sympa votre copine. En tout cas, sa remarque sur mon charme (légendaire, certes) me va droit au cœur. Par contre, je suis au regret de mettre un terme à ses illusions : je suis malheureusement le seul mec potable de la rédac. (ndlr : et seul.)

Parfois, j'ai du mal

Bonjours joystick,vous dites dans la rubrique matos du n'183 vos-t-il la 7950 GTX apres quelques mois de l'arrivee des cartes direct 10 ? Moi je dirrais que Oui,parceque direct 10 es prevu que sur nv systeme Vistra.Pas tres malin,tous sa de pas mettre vos lecteur au courant...

Anonyme

Je passe.

Running gag

Nom de Dieu ! Mais vous savez quoi ?! J'ai confondu votre dernier jeu complet avec sa démo ! N'importe quoi ! Merci de m'avoir fait comprendre que quelque chose ne tournait pas rond.

Arthur

Je ne m'en lasse pas.

Va chercher

Un de vos récents numéros m'a intéressé à Galactic Civilizations II. J'ai beau chercher, je ne le trouve dans aucun des magasins que je connais. Ni la FNAC, Virgin, ou même de petits revendeurs indépendants. Où pourrais-je le trouver sur Paris ?

Kenador

Bon, j'ai fait un rapide tour des revendeurs et effectivement, GalCiv2 n'a pas l'air de vouloir se laisser vendre aussi facilement. Mais j'ai l'alternative qu'elle est bien : un petit tour sur http://www.galciv.com/ (le site officiel du bestiau) et vous pourrez le télécharger pour quelques malheureux dollars. C'est pas beau, ça ? Et hop, magnifique : un lecteur aidé, sans une trace de sarcasme ou de moquerie de ma part. Je crois que je deviens vieux.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Qui fait le malin

Une remarque par rapport aux démos : celle de Rise of Legends, présente sur le DVD, est en anglais. Parlant la langue de Chakaspear, ça ne me dérange pas. Mais j'ai pensé à tous ces braves qui ne possèdent pas notre talent. Je me permets cette remarque (désobligeante, je sais), mais cela revient de temps en temps dans les démos que vous nous préparez sur le DVD. Ne vaudrait-il pas mieux attendre de pouvoir l'avoir en français ?

Martouf

Excellente remarque. Si, si. Formulée avec une once de condescendance pour vos pairs, mais je ne vous en tiendrai pas rigueur, ça m'arrive aussi. Alors, pour répondre à votre interrogation légitime, c'est très simple : il n'existe pas toujours de versions françaises des démos de jeu. Ce n'est pas notre faute, ce sont les développeurs qu'il faut blâmer. Cela dit, quand elles sont disponibles au moment où TBF nous grave notre galette mensuelle, on tâche toujours de vous filer des versions compréhensibles par le commun des mortels de l'Hexagone. Maintenant, si cela fait naître en vous un sentiment d'injustice par rapport à vos infortunés compatriotes qui ne sont pas aussi instruits en anglais, on peut essayer de vous bricoler une version en swahili. Comme ça, tout le monde sera à égalité.

PS : et sinon… Chakaspear ?! C'est un rapeur ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, DVD manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- DVD manquant, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renséignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Around Ze Weurld (In Da Jungle)

Je cite le Dr Loser, dans le Joy 181 : « Dans Red Orchestra, c'est pareil : pour survivre, il faut éviter de lire son Joystick à découvert (dommage, ça ferait une bonne photo pour le courrier des lecteurs). » Bon, bah, suffisait de demander. Ça tombe bien, j'adore lire le Joystick lors des pauses de nos parties d'airsoft. Par contre, pas moyen de le lire tranquille, tout le monde veut nous le piquer.

Simon et la team Doubledragon

Quel courage de braver ainsi la violence de vos congénères pour être sûr de ne pas louper une ligne du mag. Quel talent ! Quel sens de la mise en scène ! C'est tellement beau qu'on dirait du Besson. Euh… Non, oubliez. Je ne sais pas ce qui m'a pris, un moment d'absence, ça n'arrivera plus.



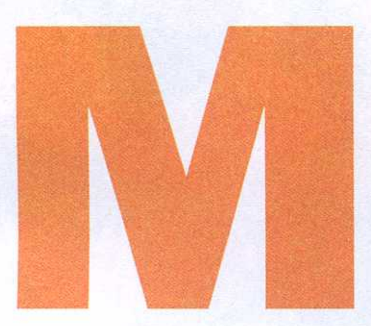
Voilà voilà hop hop

Voilà voilà hop hop, un petit mail juste pour féliciter tout le monde de concrétiser enfin le « Jeu gratuit du mois ». Voilà voilà hop hop, à la prochaine.

Madoxav

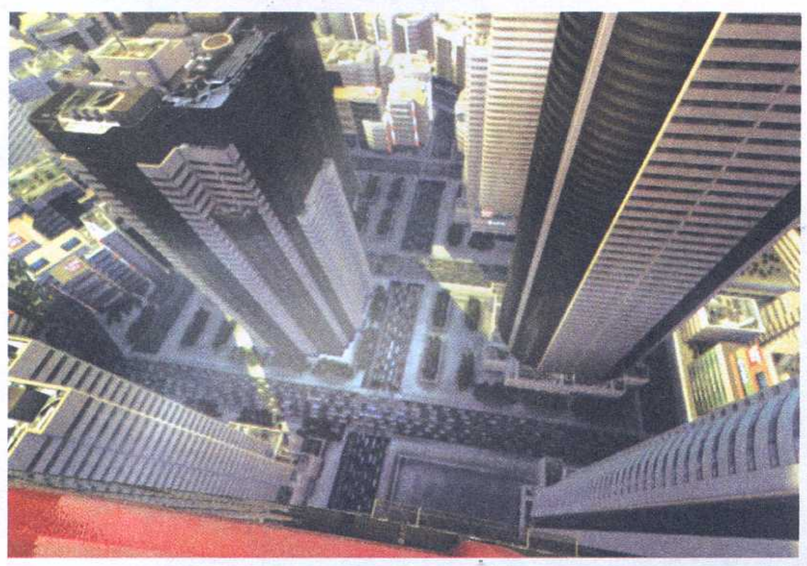
Voilà voilà hop hop, de rien.

Kane & Lynch : Dead Men Kane & Lynch : De



onsieur Lynch est un bon père de famille américain, travailleur et sans histoire. Il n'a qu'un seul petit problème : il est en train de devenir schizophrène. Bouffées délirantes, hallucinations, discours incohérent... C'est un peu gênant, mais il ne faut surtout pas prendre ça trop au tragique : la schizophrénie est un trouble psychiatrique fréquent, qui touche environ 1% de la population. Les progrès de la chimiothérapie moderne permettent des traitements relativement efficaces pour en atténuer les symptômes. Tout va bien, donc. Bien sûr la maladie peut parfois interférer avec la vie sociale et devenir un handicap professionnel, notamment quand le patient se met brusquement à hurler, à se rouler par terre sans raison et à sauter par les fenêtres. Mais il vaut mieux positiver, se souvenir que les schizophrènes sont rarement agressifs et éviter de s'inquiéter. Certes, il arrive parfois qu'ils constituent un danger pour leur entourage, par exemple quand ils décident de vous étrangler parce qu'une voix dans leur tête leur a ordonné de tuer tous les gauchers. Ce genre de situation pouvant à la longue se révéler assez désagréable, Lynch est placé sous neuroleptiques. Et malgré la lente détérioration de son état, il réussit à fonctionner à peu près normalement pendant plusieurs années. Jusqu'au jour où sa femme est retrouvée morte, assassinée. Lorsqu'on lui demande s'il l'a tuée, Lynch explique qu'il ne se souvient de rien. Très compréhensive, la justice américaine décide alors de prendre le malade en charge jusqu'à la fin de ses jours. Lynch est condamné à mort. Du fond de sa cellule, il attend patiemment son exécution par injection létale.

Lorsque j'ai accepté de partir à Londres pour découvrir le prochain grand projet d'Eidos, je ne savais absolument rien de son jeu, pas même son titre. Secret absolu. Seule info disponible : le bébé serait développé par Io Interactive, les créateurs de Hitman. Et ça, forcément, ça ne pouvait que piquer ma curiosité.



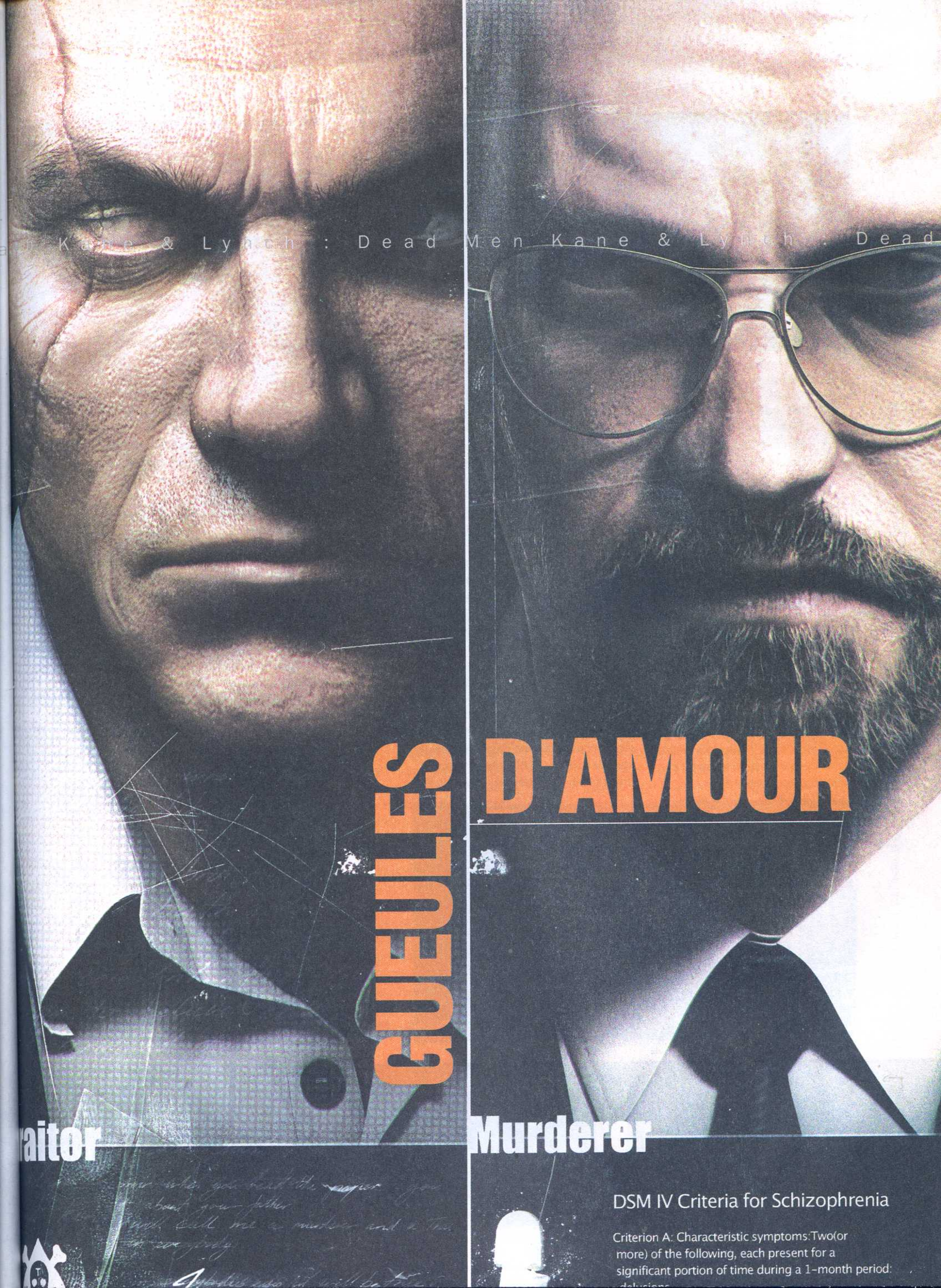
Le vertige est inacceptable pour les tueurs à gages.

Charmant garçon

Contrairement à Lynch, Kane n'est pas un psychotique délirant : c'est au contraire un véritable professionnel, calme et consciencieux. Son métier consiste à résoudre les problèmes, par n'importe quel moyen. C'est le genre de consultant auquel vous faites appel lorsque vous avez à tout prix besoin de résultats. Certes, il a une tête qui n'inspire pas vraiment confiance. Balafré comme un Ribéry, Kane porte une énorme cicatrice qui lui bouffe la moitié du visage, comme si on lui avait charcuté la gueule à la roulette à pizza. Pourtant Kane est très apprécié de ses employeurs : il a les contacts, l'experti-

PAR Atomic

GENRE : NATURAL BORN KILLERS
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : IO INTERACTIVE/DANEMARK
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2007


Kane & Lynch : Dead Men Kane & Lynch : Dead
GUEULES D'AMOUR
raitor
Murderer
DSM IV Criteria for Schizophrenia
Criterion A: Characteristic symptoms:Two(or more) of the following, each present for a significant portion of time during a 1-month period:



Kane & Lynch sera interdit aux moins de 18 ans. ça risque de saigner un peu...

se et l'absence de scrupules indispensable pour réussir dans sa profession. Suite à un drame familial, il s'est totalement coupé des sentiments humains et s'est consacré corps et âme à son travail. Agissant pour le compte d'une organisation très puissante, au-dessus des lois, ne répondant qu'à son propre code de conduite, il est devenu un mercenaire très apprécié. Après des années de bons et loyaux services, Kane se préparait une retraite paisible... Jusqu'à son dernier contrat, un job au Venezuela qui a horriblement mal tourné. On ignore ce qui s'est passé, mais Kane a disparu ainsi qu'un mystérieux butin dont la nature exacte reste encore secrète, mais dont la valeur semble considérable. Arrêté par la police américaine, Kane est condamné à mort pour ses exploits passés. C'est en prison qu'il rencontre Lynch, au cours d'un transfert de détenus. Mais les deux hommes ne vont pas rester incarcérés longtemps : les anciens collègues de Kane parviennent à organiser son évasion. Mais pas pour le libérer. Persuadés qu'il les a trahis, ses « amis » sont bien décidés à se venger. Mais avant de lui faire la peau, ils veulent récupérer le butin.

800 personnes qui s'agitent sur de la «musique» qui fait tchak boom tchak. Bonjour les envies de meurtre.

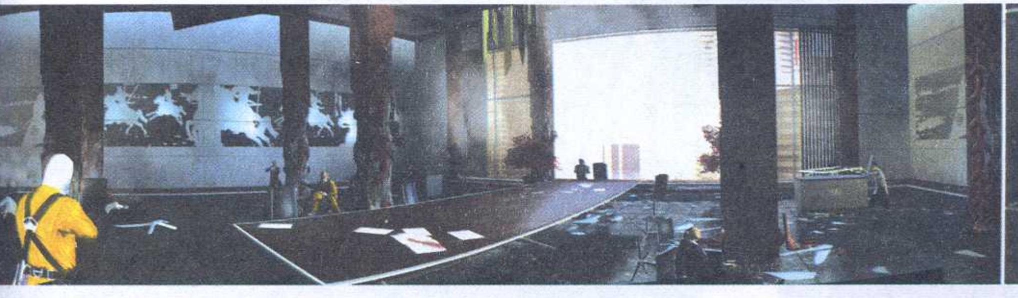


Un duo bien trash

C'est à peu près tout ce qu'on sait pour l'instant du scénario de Kane & Lynch, super-production prévue pour sortir l'été prochain. Les responsables se montrent très discrets et les informations ne filtrent qu'au compte-gouttes, mais on sait que 70 employés d'Io Interactive travaillent actuellement à son développement. Il s'agira d'un shoot à la troisième personne, avec un thème particulièrement noir et réaliste. En fait, il sera très probablement interdit aux moins de 18 ans. D'un strict point de vue commercial, c'est une très mauvaise idée, mais chez Io, on est comme ça : sans concession. Le choix des personnages principaux est, lui aussi, plutôt atypique. Au lieu de la caricature de beau gosse musclé qu'on nous sert généralement comme héros, cette fois on peut oublier les stéréotypes puisqu'on découvre Kane et Lynch, deux vieilles pourritures bien sinistres, avec un physique délabré, un début de calvitie et un peu trop de bide. Un peu comme Faskil et Fumble, mais en plus violents. Pourquoi ce casting étrange ? Parce qu'il est difficile de prendre au sérieux un personnage qui a la tête de Keanu Reeves, alors qu'un type qui ressemble à Jack Nicholson a forcément des tas d'histoires passionnantes à raconter.

Mauvaises fréquentations

Sur le plan artistique, on imagine donc un jeu proche de la série Hitman, avec une très forte influence de films comme Heat, Man on Fire ou Ronin. Le gameplay ressemblera, quant à lui, plutôt à celui de





Les combats avec un partenaire psychotique risquent de réserver des surprises.



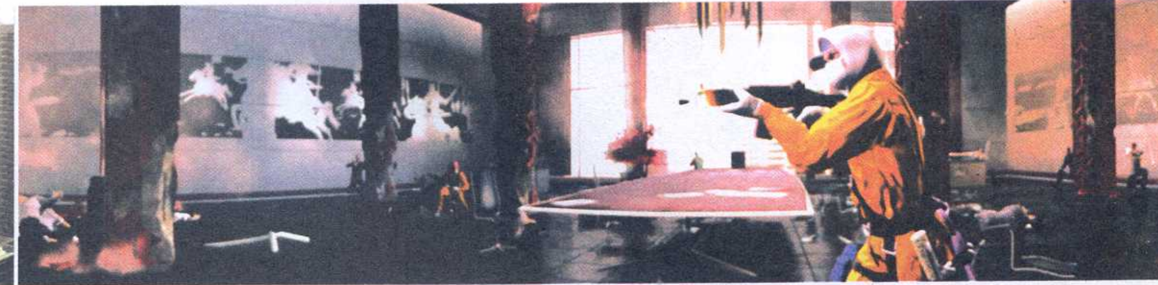
Se déguiser en cible bien voyante pour destabiliser l'ennemis. Quelle bonne idée...

Freedom Fighters, l'excellent shoot signé Io qui était sorti de façon un peu confidentielle en 2003. Grâce à son I.A. remarquable, couplée à une interface de groupe aussi intuitive qu'efficace, Freedom Fighters est encore aujourd'hui une référence dans le genre « squad shooter ». Capables d'utiliser le décor pour se mettre à couvert sans qu'on leur demande, nos coéquipiers étaient redoutables pour fixer l'ennemi pendant que nous essayions de le contourner, pour protéger nos flancs et pour préparer en deux clics des zones de tirs croisés. Cette fois le joueur contrôlera directement Kane et ce système lui servira pour guider Lynch et les autres sbires qui se battront parfois à leurs côtés. Avec toutefois une différence notable : cette fois, les membres de votre équipe ne sont pas d'obéissants petits soldats ! La loyauté de ces gangsters est même carrément douteuse... Pouvez-vous vraiment leur faire confiance ? Le cas de Lynch est spécialement inquiétant : il ne prend plus son traitement depuis qu'il est sorti de prison et, à mesure que l'histoire progresse, il bascule peu à peu dans la folie... Et pourtant vous avez impérativement besoin de lui ! En résumé, Io nous prépare un « squad game » où vos coéquipiers seront des crapules homicides dotées d'une remarquable I.A. et votre ami le plus sûr sera un psychopathe halluciné brandissant un fusil à pompe.

Voilà, qui est rassurant

Le jeu est encore loin d'être terminé, mais j'ai pu assister à une petite démo, montrant quelques minutes de gameplay. Lorsque la séquence commence, Kane et Lynch, accompagnés de deux sbires recrutés pour l'occasion, tapent la causette au sommet d'un gratte-ciel de Tokyo. Déguisés en laveurs de carreaux, ils sont en train de réviser une dernière fois leurs plans avant de passer à l'action. Pendant qu'ils parlent, vous pouvez déplacer la caméra autour d'eux pour admirer le décor (la profondeur de champ est impressionnante) ou la modélisation des visages (un magnifique ramassis de sales gueules). Ensuite on passe aux choses sérieuses : accrochés chacun à un câble, nos quatre lascars entreprennent de descendre en rappel le long de la façade de l'immeuble. J'espère que vous n'êtes pas sujet au vertige, parce que c'est assez impressionnant. À travers la paroi en verre sur laquelle vous appuyez vos pieds, on distingue les employés qui font semblant de travailler et déambulent entre les bureaux. Cinquante étages plus bas, on aperçoit la circulation dans la rue et les dizaines de véhicules qui progressent lentement dans les embouteillages. C'est bien simple, il s'agit probablement du paysage urbain le plus convaincant jamais réalisé dans un jeu vidéo. Encore quelques mètres et on atteint l'objectif : une immense baie vitrée derrière laquelle se déroule le conseil d'administration de ce qui semble être une grande banque japonaise (ou un congrès de Yakuza, ce qui revient à peu près au même). Bien sûr, les fenêtres ne s'ouvrent pas. Pour s'inviter à la séance, Kane utilise donc un pain de plastic. Une explosion, de la fumée, le chaos... Les quatre tueurs s'engouffrent dans la brèche pendant qu'à l'intérieur, les banquiers cèdent à la panique et courent partout en poussant des petits cris affolés.





Feu à volonté !

Les quelques gardes du corps présents dégainent leurs pistolets et appellent des renforts par radio, mais ils sont pris par surprise et n'ont aucune chance. Les rafales d'armes automatiques déchiquètent les corps, les murs explosent dans une éruption de plâtre, les motifs des colonnes décoratives éclatent et giclent en petits bouts de ciment. Après quelques secondes de mitraillage intense, dans un nuage de poussière et de gravats, les assaillants ont fait place nette. Lynch semble à moitié déconnecté, marmonnant des phrases incohérentes au milieu des cadavres. L'un de vos gars commence à achever systématiquement les blessés. Hum, il me semble que je vous ai déjà précisé que le jeu serait interdit aux moins de 18 ans ? À l'extérieur de la pièce, les forces de sécurité se rassemblent rapidement. Bientôt la porte va exploser et ils vont donner l'assaut dans un épais nuage de gaz lacrymogènes. Ensuite, il y aura la fusillade dans le grand hall où vous devrez progresser à couvert avant que les balles ne traversent les éléments de décor derrière lesquels vous tentez de vous protéger. Les grenades pleuvent autour de vous (on peut les renvoyer). Les particules volent en tous sens. Les lunettes des snipers fouillent dans la fumée à la recherche de votre tête. Cette démo n'a duré que quelques minutes, mais l'impression de brutalité extrême qui en résulte évoque les meilleurs gunfights de FEAR.



Les dessins de pré-production annoncent la couleur : sanglante.



J'ai la vague impression que l'agent 47 passera bientôt pour un enfant de cœur.



DJ Carnage aux platines

La deuxième scène à laquelle j'ai pu assister est peut-être encore plus impressionnante, mais pour d'autres raisons. L'action se déroule dans une boîte de nuit bondée. Alors que Kane se fraye un chemin dans la foule, tout autour de lui des centaines de clubbers dansent au rythme de la techno. Une masse grouillante de silhouettes s'agite dans la pénombre déchirée par les flashs des stroboscopes, la densité des corps est étouffante. La plupart des jeux rament pitoyablement dès qu'on leur demande d'afficher dix personnages à la fois... Pourtant, dans ce niveau, où que vous regardiez, votre champ de vision est envahi de figurants. D'après Jens Peter Kurup, le chef du projet qui faisait la démonstration, il y a plus de huit cents danseurs qui se trémoussent dans cette discothèque, sans que cela affecte le framerate. Bluffant. Je ne veux pas vous gâcher la surprise en vous révélant ce que Kane et Lynch sont venus faire là, mais disons que, tôt ou tard, il va sans doute y avoir des coups de feu. Des tas de coups de feu. Dès que vous commencerez à tirer dans le tas, la foule fera alors partie intégrante du gameplay et deviendra à la fois un avantage et un inconvénient. En effet, vous pourrez essayer de vous fondre dans la masse et vous abriter derrière les civils hurlants qui cherchent la sortie, mais vos adversaires seront également plus difficiles à repérer. Sans parler de toutes ces idiotes en mini-jupes qui vont manger des balles perdues et vous faire gaspiller vos munitions ! Miam, ça donne envie tout ça... Pour l'instant, on va laisser les petits gars de chez Io travailler dans leur coin, mais comptez sur nous pour repasser les voir dans quelques mois, histoire de prendre la température et voir comment leur projet avance.



Ces deux-là ne respectent rien. Surtout pas les uniformes.



10 ans

30 ans







Desperate Housewives…

…est toujours prévu pour la fin de l'année et s'affiche une fois de plus avec de nouvelles images pas franchement engageantes. C'est un peu désespérant mais c'est probablement pour mieux coller à l'esprit de la série.



DITO

Vous passiez un été tranquille, oscillant nonchalamment entre la plage, le transat et les barbecues entre amis. Vous avez acheté un magazine pour vous occuper pendant votre bronzette du jour, avec la tristesse de vous dire qu'il fallait encore attendre de longues semaines avant votre prochaine dose de loutres. Et là, surprise, un Joystick nouveau est déjà dans les rayons. Votre journée passe de ensoleillée à éblouissante, des larmes de joie coulent sur vos joues, vous embrassez votre vendeur. La vie est belle. Comment ça j'en fais trop ? Meuh non, pas du tout ! Bref, vous tenez entre vos doigts pleins de crème solaire (beurk) le numéro Spécial Été 2006 de Joystick. Au menu : pratiquement les mêmes rubriques que d'habitude, avec en prime des dossiers mijotés par Fumble et Faskil. J'en profite pour vous annoncer les dates de sortie des prochains mags (à quelques jours près, on n'est pas la SNCF non plus…). Hé oui, 13 numéros par an, ça vous change vos habitudes. Vous pourrez donc guetter le numéro 184 (septembre) vers le 18 août, le 185 (octobre) vers le 14 septembre et le 186 (novembre) vers le 11 octobre. Pas très pratique pour se rappeler quand harceler votre kiosquier préféré. Alors pour vous simplifier la vie, j'ai un tips imparable pour vous : harcelez-le tous les jours. Non, ne me remerciez pas, ça me fait plaisir de vous aider.

Caféine

Le jeu gratos du mois

Avant, pour avoir l'air idiot devant un écran, il fallait posséder une PS2 et le jeu Sing Star. Mais les choses changent et on peut désormais aussi jouer les abrutis avec un simple PC grâce au très sympathique Ultrastar (http://sourceforge.net/projects/ultrastar/) . Évidemment, il faudra posséder un micro afin d'éprouver vos talents de chanteur et faire vibrer les filles sur des airs de Genesis ou des Rolling Stones. Mais le gros avantage de ce projet, c'est la possibilité d'utiliser n'importe quel fichier MP3 pour le chanter ensuite en lisant les paroles à l'écran. On peut jouer à trois, c'est assez simple d'accès et le seul frein à votre future grande carrière est la difficulté à trouver des fichiers textes avec les paroles de vos chansons favorites. Comme je suis gentil, je vous file une bonne adresse pour en récupérer (www.ultrastarstuff.com) histoire que vous aussi, comme C_Wiz, vous chantiez à tue tête « la mouetteuh gentille la mouetteuh ».





C'est la fête du slip chez Universal Studios : ils sont en effet très contents de nous présenter le jeu adapté du blockbuster « The Fast and the Furious : Tokyo Drift ». Enfin, blockbuster, c'est Universal qui le dit. Moi je me garderai bien de lui trouver un qualificatif, ce ne serait pas très flatteur. Là où ça devient rigolo, c'est que le jeu ne sortira ni sur PC, pas même sur consoles, mais bien sur… votre poste de télévision. Oui, oui, grâce à l'incroyable technologie Playin'TV, les développeurs de Visiware nous promettent un bon gros shoot d'adrénaline à coup de dérapage contrôlé à la télécommande. Il paraît que leur précédent titre, un jeu pour le petit écran interactif adapté du film King Kong, avait bien cartonné. Du coup, chez Universal, on est sûrs que ça va marcher. On n'a pas encore d'infos sur une éventuelle disponibilité en France, mais personnellement, je ne suis pas super impatient.

Vive les vacances !





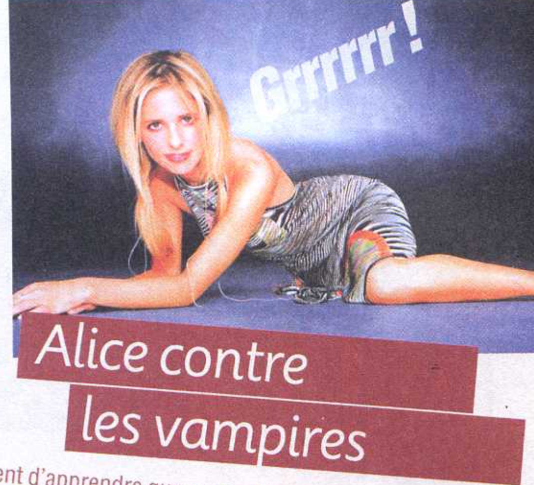




Trop de temps libre, le retour



Les chercheurs de la prestigieuse Université de Stanford savent eux aussi s'amuser et vérifier des trucs complètement idiots. Récemment, inspirés par la récente sortie du film « Superman Returns », ils ont voulu vérifier si les super-pouvoirs du héros en pyjama étaient crédibles. Aussitôt dit, aussitôt fait, ils ont balancé des poulets vivants dans une grosse centrifugeuse et les ont soumis à deux fois la pression gravitationnelle normale et ce pendant quelques mois. Résultat ? Des « super-poulets », plus forts et musclés comme bodybuilders shootés aux anabolisants. L'intérêt du truc ? Absolument aucun. Mais ce n'est pas parce qu'on porte une blouse blanche qu'on n'a pas le droit de péter une durite de temps en temps.



Alice contre les vampires

On vient d'apprendre que ce sera finalement Sarah Michelle Gellar (Buffy) qui reprendra sur grand écran le rôle d'Alice, personnage inspiré du jeu vidéo d'American McGee. C'est Dimension Films qui filera la thune et normalement, on devrait retrouver ce bon vieux Wes Craven (Freddy, Scream) derrière la caméra. Tiens, c'est bien la première fois qu'une adaptation ciné d'un jeu vidéo me donne des palpitations. Et ça n'a rien à voir avec le popotin de Sarah Michelle. Bon, O.K., si, un peu quand même.

Je veux ÇA !



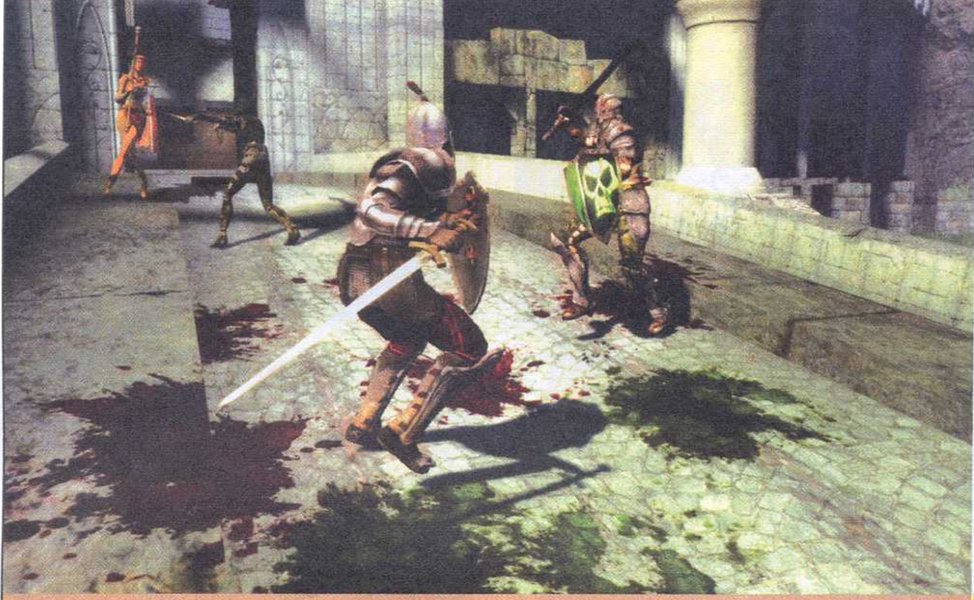
Youpi, des news d'Elveon, le jeu de RPG/baston de nos amis de 10tacle ! On sait désormais que l'histoire se déroulera dans le monde de Naon, dominé par les elfes, en lutte contre de vilains dragons qui leur pourrissent la vie et verraient bien nos amis aux oreilles pointues renverser leurs maîtres, les Dieux. On en apprend également plus sur les deux races d'elfes, les Parthans (opposés aux Dieux, dont ils dénoncent la suffisance) et les Aegans (à l'inverse, petits chouchous des Dieux). Déjà que la démo technologique de l'E3 était mortellement sexy, si en plus ils nous mitonnent un background de malade, je veux vraiment que ça sorte très vite. Là, tout de suite, par exemple.

Dur à cuir

Lors de la récente Coupe du Monde de football en Allemagne, deux malotrus n'ont rien trouvé de plus intéressant à faire que de remplir des ballons avec du béton. Ensuite, ils les ont simplement posés à même le trottoir en attendant qu'un malheureux se décider à tenter de les envoyer valser au loin. Oui, c'est très con et les conséquences étaient prévisibles : trois blessés. Quant aux présumés coupables, ils sont déjà sous les verrous et passeront devant le juge pour « blessures corporelles ». Quand on vous dit que les supporters de foot sont de véritables casse-pieds.



Une touche permet de « locker » un ennemi, pour tourner autour en le gardant en face de soi, très pratique pour les duels de guerriers.



›Genre : Heroic-multi ›Éditeur : Ubisoft ›Développeur : Kuju entertainment (multijoueur)/Grande-Bretagne ›Sortie : Septembre 2006

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC





Là, vous avez peut-être le temps de finir une prière avant de mourir.

Alors que du haut des remparts de la cité, archers et magiciens humains bombardent de flèches et de boules de feu leurs homologues morts-vivants en contrebas, quelques guerriers osent tenter une sortie pour stopper les ennemis qui poussent une immense tour de siège dans leur direction. Les épées s'entrechoquent, les sortilèges fusent, la bataille fait rage… Nous avons joué au multijoueur de Dark Messiah et ça s'annonce bien fun ! Une vingtaine de journalistes pour s'essayer au mode Crusade qui voit s'affronter deux factions sur une poignée de cartes (cinq) pour 32 joueurs. En capturant des points de spawn ou en éliminant les n00bs d'en face, chaque joueur gagne de l'expérience à dépenser dans différentes compétences de sa classe, et la victoire d'un camp détermine le lieu du combat suivant. Simple, voire basique, mais tout est dans la baston.

Brochette de spécialistes

Les différentes classes, avec leurs attaques et leur capacité spéciales, donnent tout le piment au multi de Dark Messiah. Le guerrier est lent, mais frappe fort, sauf sur les autres guerriers contre lesquels il doit se battre dans un duel tactique et rythmé. La prêtresse maudit et ralentit les adversaires. Elle soigne aussi bien sûr, mais attention, tout allié ressuscité par ses soins est lié à elle pour un certain temps. Si elle meurt, il meurt aussi. Le mage est incroyablement bourrin, tout comme l'archer, mais dans des rôles spécifiques. L'un s'occupe de faire exploser des zones avec des gens dedans, l'autre vise un peu précisément. Quant à l'assassin, il est faible, mais tuera n'importe qui d'un coup avec une attaque dans le dos. Déguisement en ennemi, invisibilité… il a les outils pour réussir.

Congés développement

Sur le terrain, les effets de sorts, la violence des combats et la multiplication de bonnes idées de gameplay impressionnent. Malheureusement tout comme les problèmes d'équilibrage : le mage trop faible au niveau 1, monstrueux ensuite ; le guerrier qui court trop vite ; l'assassin trop visible en furtif, etc. Autre souci, l'XP farming pour la prêtresse : elle tape un allié, le soigne et gagne des niveaux. Et pour finir, le moteur 3D est encore mal optimisé. Évidemment, il reste du temps à Kuju (qui s'occupe de cette partie du jeu) et Ubisoft pour corriger tout ça. Désolé pour vos vacances les gars, mais ça vaut le coup pour un multi qui se montre aussi prometteur, alors qu'il ne s'agit pas de l'atout principal de Dark Messiah. Et quand on pense à la communauté de moddeurs qui sait déjà manier le Source Engine de Valve, on se dit que la guerre entre humains et morts-vivants va vite battre son plein.

Fumble

Flèche perce armure, empoisonnée ou enflammée, l'important, c'est de viser juste. Pas facile, avec la gravité et les ennemis qui n'arrêtent pas de bouger.

Feignasses



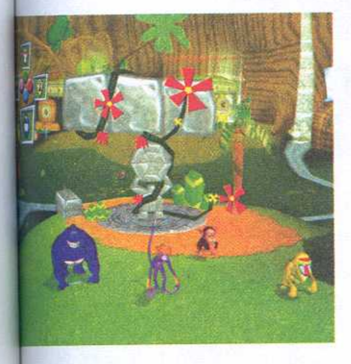
Comme beaucoup de ses petits camarades, le développeur parisien Load Inc. (Mad Tracks) a décidé de se mettre à la vente online. Grâce à Element5, un des leaders sur le marché de la distribution en ligne, vous pourrez désormais vous procurer Mad Tracks sans bouger vos fesses.

Le grand retour



On n'en doutait pas vraiment, mais c'est désormais officiel : il y aura bien une neuvième édition de l'Independent Games Festival. Oui, l'IGF a maintenant près de dix ans et ne cesse de monter en puissance et réputation. Au vu de la qualité des titres primés, ça n'est pas vraiment étonnant. L'édition 2007 se déroulera, comme d'hab', en marge de la Game Developpers Conference. Mais si je vous parle de cela, c'est surtout pour vous dire que la date fixée pour les rendus est le 8 septembre 2006. Donc, si vous voulez y participer, il est encore temps. Il vous suffit de rayer le verbe « dormir » de votre vocabulaire. http://www.igf.com/

Bande de kongs





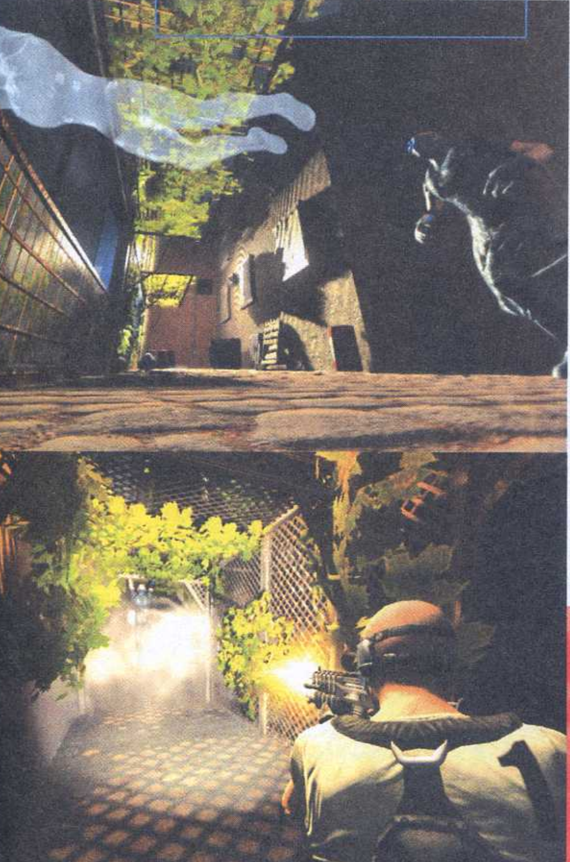
Pour ceux qui se posaient la question, je le dis sans détour : non, les développeurs d'Adibou ne sont pas morts. Coktel vient d'annoncer la sortie prochaine de leur nouveau titre, baptisé « Kooka Bonga », distribué chez nous à petit prix (30 euros) par Mindscape dès septembre, si tout va bien. Dans ce jeu d'action-aventure mêlant coopération, respect de l'environnement et non-violence, on aura le privilège d'incarner quatre singes aux noms idiots, bien décidés à sauver l'Arbre Ancestral. Vous l'aurez compris, le jeu s'adressera donc plutôt à un public assez jeune ou légèrement attardé. Rendez-vous donc en septembre, pour faire la connaissance de George le costaud, Bruce le rapide, James le malin, Nikita la malicieuse et Faskil le pigiste qui va se ramasser le test à tous les coups.

>Genre : Chat&souris >Éditeur : Ubisoft >Développeur : Ubisoft/International >Sortie prévue : Automne 2006

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Les développeurs de la partie multijoueur de Splinter Cell, le fameux mode Espions vs mercenaires, vont-ils enfin avoir la reconnaissance qu'ils méritent ? Et surtout une reconnaissance publique, car cela fait longtemps que la critique est unanime : le gameplay, qui confronte les acrobaties et la furtivité d'un Sam Fisher en vue troisième personne au bourrinage FPS de chasseurs sans pitié, se montre redoutablement efficace et incroyablement bien pensé. Mais pourquoi alors est-il aussi boudé par la communauté ? Plusieurs raisons. D'abord à cause du suivi un peu bancal de chez Ubisoft. Et ensuite parce que faut pas déconner, c'est tout de même super dur et complexe comme jeu. Ah bah c'est pas Call of Duty, c'est sûr. Le problème étant qu'un joueur rejoignant pour la première fois une partie de SC multi (Pandora Tomorrow ou Chaos Theory), s'il arrive à passer l'immonde browser de serveurs, a toutes les chances de se faire massacrer sans comprendre ce qui lui arrive. Il aurait fallu qu'il s'entraîne avant, pour apprendre les cartes de jeu, les mouvements et les astuces par cœur. Dur.

En appuyant sur la touche fuite au bon moment, le joueur verra son espion planer au-dessus de la barrière au lieu de grimper par-dessus poussivement.



Rendez les armes

Comme vous le savez déjà, Double Agent arrive, et toujours avec sa partie multijoueur. Que faire pour que cela marche enfin, se demande Ubisoft Annecy ? Première décision : Simplifier ! Prenez l'espion, par exemple. Exit son taser et ses coups de coude ravageurs, le revoilà devenu une petite souris sans défense. Oh, il peut bien chopper les mercenaires par derrière s'il est discret et rapide, mais rien n'est plus risqué. D'autant plus que ceux-ci sont automatiquement prévenus par un signal sonore lorsqu'un intrus est dans les parages. Comme dans Alien, le bruit s'intensifie quand la menace (ou la proie) se rapproche. Autre gadget qui ne facilite pas la vie de l'espion : s'il est détecté de visu par le mercenaire, un petit contour lumineux permet à ce dernier de ne pas le rater bêtement. Une sorte de confirmation visuelle très pratique qui lui dit : « C'est bien un vil ninja en face de vous, feu à volonté ! ».

Reconnaissance de Ghost

Mais alors qu'est-ce qui reste à ce pauvre Spy si ce n'est ses jambes pour courir ? Eh bien, ses bras pour grimper ! C'est vrai que tout cela il le faisait très bien avant, mais à présent, le jeu vous aide à repérer les chemins possibles sous forme de « ghosts », des images fixes disséminées dans le décor et qui vous montrent les mouvements à faire pour passer par le toit, sauter à travers la fenêtre ou se faufiler dans une boîte aux lettres. Du coup, même en pleine



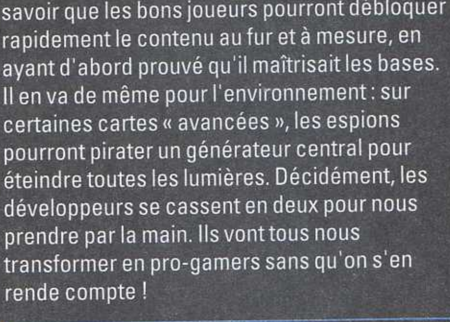
Et en plus, c'est presque aussi pareil que pas autant photoshopé que ça en vrai.

Chabada bada ! Chabada bada !
coup de boule

panique, vous pouvez toujours choisir un parcours « d'instinct ». Bien entendu, cette aide peut être désactivée, mais c'est parfait pour découvrir une carte ! Ubi a aussi implémenté des mouvements de fuite, qui permettent de tracer son chemin avec classe et fluidité à la manière d'un vrai yamakazi (je déteste ce mot, mais il faut bien avouer que ces gars sont balèzes). Côté simplification, tout est dans l'avant-bras droit de l'espion ! En effet, il lui suffit de lever son outil de hack intégré à sa combi et il pourra au choix : faire péter les vitres, ouvrir les portes, éteindre les lumières (toutes dynamiques cette fois), pirater un mercenaire (une de ses rares « attaques ») ou bien sûr hacker les objectifs. Et tout cela à distance s'il vous plaît ! Le mercenaire devra donc se précipiter pour défendre un terminal en pleine fuite de documents secrets, mais il devra aussi découvrir où se cache l'espion dans les alentours. Seule contrainte : plus celui-ci est loin de l'objectif, moins il télécharge vite. Tout est une question de prise de risque.

Machines espions

Des idées comme ça, Ubisoft en a eu des tonnes. Rien qui ne remet en question le gameplay, mais un maximum d'aides à l'immersion et à l'apprentissage du jeu : des vidéos durant les chargements, des briefings en début de missions, des codes couleurs identifiables, et même des bots. Ouais des vrais bots pour jouer contre le PC et au moins apprendre les bases et les niveaux. Parce que pour le reste, je ne crois pas qu'on puisse programmer un bot pour être aussi fourbe qu'un humain. Et le plus impressionnant, c'est qu'Ubisoft tente tout de même de ne pas fâcher sa communauté de joueurs acharnés. Ceux-ci pourraient hurler en se rendant compte que l'espion ne possède que deux mouvements au début du jeu (j'exagère là, du calme). Mais il faut savoir que les bons joueurs pourront débloquer rapidement le contenu au fur et à mesure, en ayant d'abord prouvé qu'il maîtrisait les bases. Il en va de même pour l'environnement : sur certaines cartes « avancées », les espions pourront pirater un générateur central pour éteindre toutes les lumières. Décidément, les développeurs se cassent en deux pour nous prendre par la main. Ils vont tous nous transformer en pro-gamers sans qu'on s'en rende compte !



Les mercenaires sont maintenant équipés de grappin pour faciliter les déplacements verticaux.



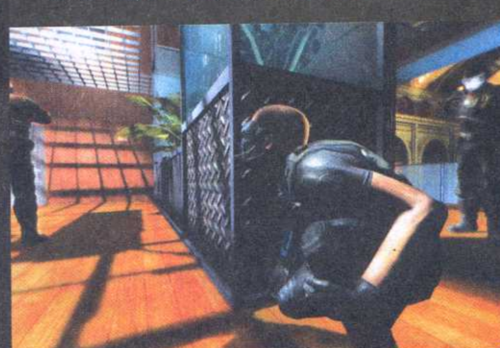
O'Browser

Dernier point notable, et je crois avoir déjà abordé le sujet il y a quelques mois : Ubi renouvelle entièrement son portail online et devrait enfin proposer une expérience multijoueur débarrassée de bugs, déconnexions, et autre plantage. Le nouveau Ubi.com s'inspire directement du Live! de la Xbox et inclura des fonctions comme la recherche d'adversaire de même niveau que soi (indispensable pour le multi de Splinter Cell). Les critères de rencontre seront basés sur les « faits de jeu » : victimes, objectifs remplis, « participation à l'effort d'équipe », etc. Reste à prier pour que tout cela soit bien codé et que leur réseau fonctionne correctement. C'est pas que je remets en cause la compétence des gens d'Ubi dans ce domaine, mais on n'a pas eu de résultat probant jusqu'ici. Remarquez, ils semblent avoir fait appel à un partenaire extérieur cette fois-ci. Alors bon, vous allez vous y mettre, à Double Agent Multi (faudrait aussi qu'il trouve un nom accrocheur à ce mode de jeu…), oui ou non ? Puisqu'on vous dit que c'est génial !

Fumble



« Attends, je connais un super-truc pour tes problèmes de dos. » Crac !



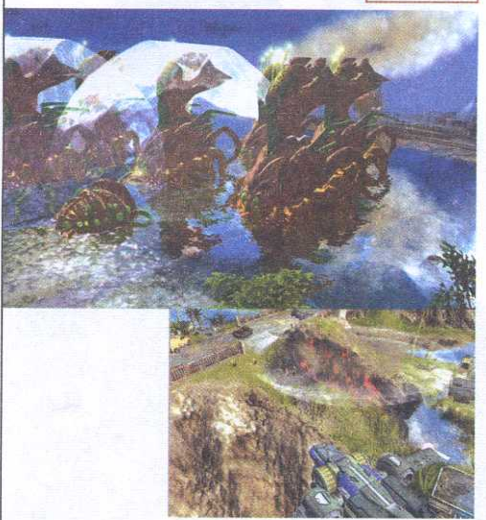
L'espion étant dirigé en vue 3e personne, il y a toujours une chance pour que le joueur repère le mercenaire derrière lui, même s'il semble regarder ailleurs.

> Genre : Terraformation
> Éditeur : Codemasters
> Développeur : KD Labs & Massive Black/Russo-américain
> Sortie prévue : Septembre 2006

MAELSTROM



Quand Codemasters va chercher les créateurs de Perimeter pour faire un STR, ils ne veulent pas que ceux-ci ramènent leur « science-fiction bizarre » avec eux. Du coup, le background de Maelstrom n'est pas du tout bizarre. En gros, la plupart du Globe est recouvert par la mer après une catastrophe écologique déclenchée par des aliens buveurs de flotte. De leur côté, les humains encore debout forment deux clans, des survivants mad-maxien et des fachos high-tech. On pourra donc jouer ces trois factions, en utilisant des ressources originales : l'eau, l'énergie solaire et l'ADN. Le principal intérêt de ce STR est de posséder des cartes entièrement destructibles, avec modification de terrain. On peut creuser des trous à coups de météorite, les remplir d'eau et la geler, par exemple. On peut aussi noyer le terrain, ou l'élever pour se protéger. Mininuke, laser orbital, tornades, mines incendiaires… les jouets ne manquent pas. Tout cela grâce au héros de chaque faction, qu'il faudra bien surveiller. Du coup, je me demande un peu comment KD Labs va équilibrer tout ça : les effets sont très bourrins ! Autre souci au vu de la présentation et de la démo : il va falloir vite se mettre au boulot sur plusieurs points techniques, en l'occurrence le pathfinding, l'intelligence artificielle et une grosse optimisation du moteur 3D. S'ils arrivent à boucler tout ça à temps, Maelstrom pourrait bien se montrer sympa à jouer. Un peu comme Populous II.





Il est très important pour les aliens de bien humidifier le terrain avant d'attaquer.

Fumble

Pur sang



Bonne nouvelle pour tous les fanatiques des jeux LucasArts ou plutôt ceux de la grande époque parce que, ces temps-ci, ce n'est pas bien glorieux. Mais souvenez-vous des Sam & Max, Day of the Tentacle ou Full Throttle, d'excellents jeux d'aventure et toujours des références à l'heure actuelle. Bon, ben, ça tombe assez bien, les « anciens » se rebiffent et montent des projets alléchants comme ce A Vampyre Story réalisé par Bill Tiller (Secret of Monkey Island, Full Throttle 2) et Dave Harris, via sa petite boîte Autumn Moon Entertainment. En galère depuis quelque temps suite à la défection soudaine d'un éditeur, il a fini par en trouver un autre. C'est donc Crimson Cow, une petite société allemande qui s'y colle et nous sortira le jeu pour une date encore indéterminée. Pour l'histoire, il s'agit des aventures de Mona, ex-starlette d'opéra devenue vampire et dont la quête précise reste encore un parfait mystère. En tout cas, c'est mignon tout plein et Faskil en trépigne déjà d'impatience (ndFask : oh ! oui, alors).



Débandade

Gothic 3, le RPG de Jowood toujours prévu pour septembre sous nos latitudes, ne sera pas affublé de l'agaçante protection « Starforce ». C'est en tout cas ce qu'annonce un « community manager » du forum officiel. Si ça continue, on va finir par éprouver de la compassion pour les développeurs russes dont le carnet de clients se réduit comme peau de chagrin. Ah ah, me regardez pas comme ça, je déconne.



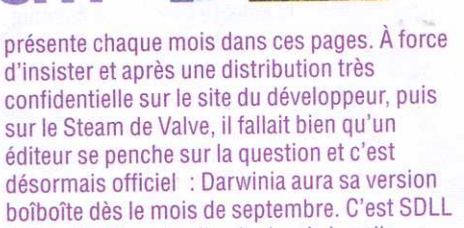


Flibustiers Inc.

Ah tiens, un nouveau jeu de pirates. Cool, on ne peut pas dire que le genre soit des plus exploités. C'est toujours chouette de se taper une petite croisière sur un vieux rafiot en bois, en coulant des frégates de bourgeois entre deux barbecues sur le pont. East India Company, c'est son petit nom, nous enverra au XVIII[e] siècle et se concentrera sur la gestion de l'équipage, le commerce et, bien évidemment, de somptueuses batailles navales. Pour la date de sortie, accrochez-vous car ce n'est pas prévu avant 2008. Pour vous faire patienter, je vous ai dessiné une jolie image inspirée du jeu avec ma nouvelle boîte de magicolors.



Vu l'excellente qualité de « C'est pas sorcier », l'émission de vulgarisation scientifique de France 3, il n'était pas vraiment étonnant de voir un éditeur s'y intéresser pour en pondre un jeu. D'ailleurs, c'est déjà fait avec « Mystérieuse disparition en Amazonie » sorti l'année dernière, dans l'indifférence générale. Enfin, peut-être pas si générale, vu que Mindscape nous annonce aujourd'hui une suite prévue pour octobre et nommée « Menace sur le volcan Tamakou ». On y retrouvera Fred et Jamy, toujours aussi enthousiastes à l'idée de nous enseigner les joies de la géophysique de manière amusante. Bon, tout ça c'est très bien, mais moi, j'aimerais qu'un jour ils m'expliquent pourquoi quand on saute face à un poteau de signalisation, on ne se le prend pas en pleine figure, vu que la Terre tourne sur elle-même. Non parce que moi et la physique…





Joli carton pour Guild Wars qui vient de franchir la barre des deux millions d'exemplaires écoulés, l'extension « Factions » incluse. Le développeur ArenaNet s'en frotte les mains avec du caviar blanc d'Iran tandis que son éditeur NCsoft fête ça dignement en virant 70 personnes sur les 300 présentes dans son studio d'Austin aux États-Unis. Ah ben, oui mais ils ne bossaient pas sur Guild Wars ces idiots… Ça leur apprendra.

Abusage

Jagged Alliance 2 revient dans sa version originale, désormais disponible sur Steam et pour la modique somme de… 20 dollars ?! Ils sont marrants chez Valve : le jeu se trouve un peu partout pour à peine 1 euro depuis des lustres. D'un autre côté, il n'y a pas d'infâme boîte en plastique et on protège notre belle planète. M'enfin, à ce prix-là, ça fait cher l'écologie.



PHRASE À LA CON

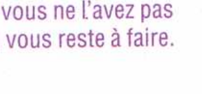
5/7/2006 - 18h20

Caf : « Toi tu fais 'boom tchak boom' avec le truc des autres, ça compte pas. »

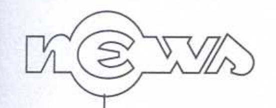


Réveil tardif

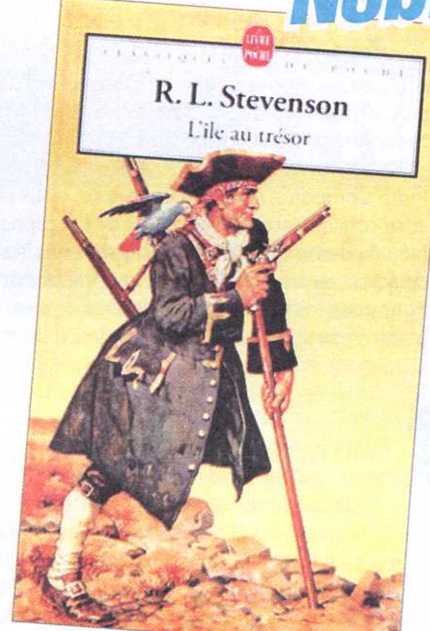
Après de nombreux mois à tartiner des pages sur Darwinia, il serait franchement étonnant que vous n'ayez jamais eu vent de l'intérêt de la rédac' pour cet excellent jeud'action/stratégie. D'ailleurs, sachez que cette perle, réalisée par les Anglais d'Introversion Software a largement contribué à l'existence de la rubrique « Déclaration d'indépendance » présente chaque mois dans ces pages. À force d'insister et après une distribution très confidentielle sur le site du développeur, puis sur le Steam de Valve, il fallait bien qu'un éditeur se penche sur la question et c'est désormais officiel : Darwinia aura sa version boîboîte dès le mois de septembre. C'est SDLL (filiale de Micro Application) qui s'y colle et proposera le jeu sur les étals pour une petite trentaine d'euros. Je peux même m'abstenir de vous dire d'attendre le test avant de foncer : ce dernier se trouve dans le Joy n°169 (avril 2005) et se conclut par un bon petit 7/10 largement mérité. Voilà, si vous ne l'avez pas encore, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Non, pas le voler.







Nobilis au trésor



Si ça continue, on va créer une rubrique spéciale de 12 pages intitulées « Les futurs jeux de Nobilis ». Je ne comprends définitivement pas à quoi ces gens peuvent bien carburer. Enfin bon, là c'est pour nous annoncer un nouveau jeu d'aventure « point & click » dont le nom devrait parler à tout le monde : « Cap sur l'île au trésor ». C'est évidemment (librement) inspiré du roman de Robert Louis Stevenson et mis à part ça, on ne sait pas grand-chose. Ah si, le développement est assuré par Kheops Studios (Voyage au cœur de la Lune, The Secret of Da Vinci) et la sortie est prévue pour l'hiver. M'enfin, moi je peux déjà vous dire qu'on y verra une île. Et sans doute même un trésor. Oui, c'est un métier.



Forza Italia...

Le mois dernier, je vous parlais de Superbikes Riding Challenge, futur jeu de motos développé par Milestone, déjà auteur du sublime Superbike 2001. Il faut croire que l'idée de remettre ces engins sur le devant de la scène fait des émules car voici que débarque Ducati World Championship, autre ode aux deux-roues en développement chez les Italiens d'Artemica. On y trouvera une myriade de motos estampillées de la prestigieuse marque tandis que l'excellent pilote Loris Capirossi sera de la partie pour rendre tout ça encore plus crédible. Quant aux musiques, elles seront signées Lacuna Coil, célèbre (et sympathique) groupe de goth metal. Pour la date de sortie par contre, je ne peux pas vous aider mais si vous jetez des fléchettes sur un calendrier, vous avez environ une chance sur 365 de la trouver.



Coup de BOWL

Visiblement, on n'était pas les seuls à trouver le sympathique jeu de foot américain héroïc-fantasy « Chaos League » franchement inspiré du célèbre « Blood Bowl » de Games Workshop. Ces derniers s'en sont aussi aperçus et ont pris leur téléphone pour râler un bon coup auprès du développeur français Cyanide. Au final, tout se termine bien : le différend est désormais réglé et personne n'a fini au fond d'un lac avec un gros bloc de béton attaché aux pieds. Vous pouvez donc dire adieu à Chaos League qui vient de passer sous contrôle exclusif de Games Workshop (ooooh...) et bonjour à Blood Bowl dont Cyanide vient d'acquérir les droits bon gré mal gré pour pondre un jeu (aaaah...) plus en phase avec la célèbre licence. Le montant de la transaction n'a pas été divulgué et ne le sera probablement jamais. J'espère juste qu'il reste assez d'argent pour nourrir les développeurs convenablement, il va leur falloir de l'énergie pour faire un produit à la hauteur des attentes des fans de l'original.

Coup de vieux

Vous êtes probablement passé à côté de cette information capitale, mais cette année, Sonic fête ses 15 ans ! Eh oui, déjà, comme le temps passe vite, ma bonne dame. Du coup chez Sega (dont le blog officiel www.the-blue-room.info/ vaut le coup d'œil) ils sont tout contents et nous rappellent qu'il se vend 8000 jeux Sonic chaque jour, que le hérisson bleu est déjà apparu dans près de 30 titres différents et que les joueurs auraient, si on combine le tout, amassé plus de 66 milliards d'anneaux au total. Sans oublier les 500 millions d'heures passées à jouer à Sonic mais là, je ne sais pas trop comment ils calculent parce que j'ai bien dû en faire la moitié à moi tout seul. Bref, trois nouveaux jeux sont annoncés, mais ces titres ne concernent pour l'instant que les consoles « next gen ». Et finalement, tant mieux. D'ailleurs, tant que j'y suis : 15 ans, c'est un bon âge pour prendre sa retraite, non ?



PROCHE DU QUOTIDIEN, UTILE ET SIMPLE MÊME POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS LES JEUX VIDÉO, LA COLLECTION TOUCH ! GENERATIONS EST EXCLUSIVE SUR NINTENDO DS ET S'AGRANDIT DÉJÀ.

ENGLISH TRAINING

Vous n'êtes pas satisfait de votre niveau d'anglais actuel ? Vous avez envie d'améliorer votre compréhension orale, écrite et votre accent ? Par sa reconnaissance vocale et d'écriture, English Training peut vous aider à atteindre le niveau de l'examen officiel TOEIC.

Visuel non contractuel.
Titre provisoire.

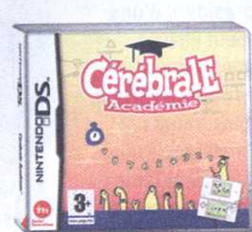




PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CEREBRAL

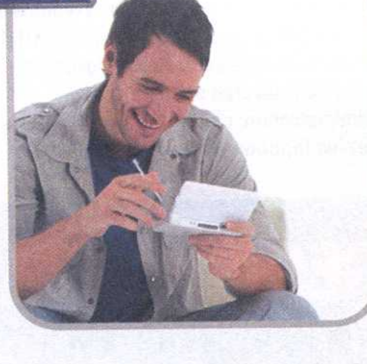
Fini de jouer : avec Nintendo DS vous pouvez aussi muscler votre cerveau. Si votre âge cérébral* est trop élevé, il faut s'entraîner pour retrouver le niveau idéal de 20 ans. 15 activités à pratiquer à son rythme et être fier de ses progrès.

* score non scientifique



CÉRÉBRALE ACADÉMIE

Si vous sentez que votre cerveau est engourdi alors offrez-vous quelques exercices d'assouplissement ! 5 matières proches des tests de QI en beaucoup plus drôle. Et une fois que vous êtes content de l'agilité de votre cerveau, comparez-le à 7 autres participants.





NINTENDOGS DALMATIEN ET SES AMIS

C'est le plus élégant des chiots qui vient de rejoindre les 18 races de Nintendogs. Vous pouvez toujours choisir votre chiot, l'apprivoiser, le dresser en lui parlant et en prendre soin en le carressant avec le stylet de la Nintendo DS. Et faites plein de rencontres en mode Ouaf...





42 GRANDS CLASSIQUES

Echecs, dames, morpion, fléchettes, billard, belote, ... Plus de 40 jeux de société, de plateau, de cartes, d'adresse sur une seule carte DS pour tous ceux qui veulent s'amuser rapidement et simplement. Compatible avec la Connexion WiFi Nintendo.

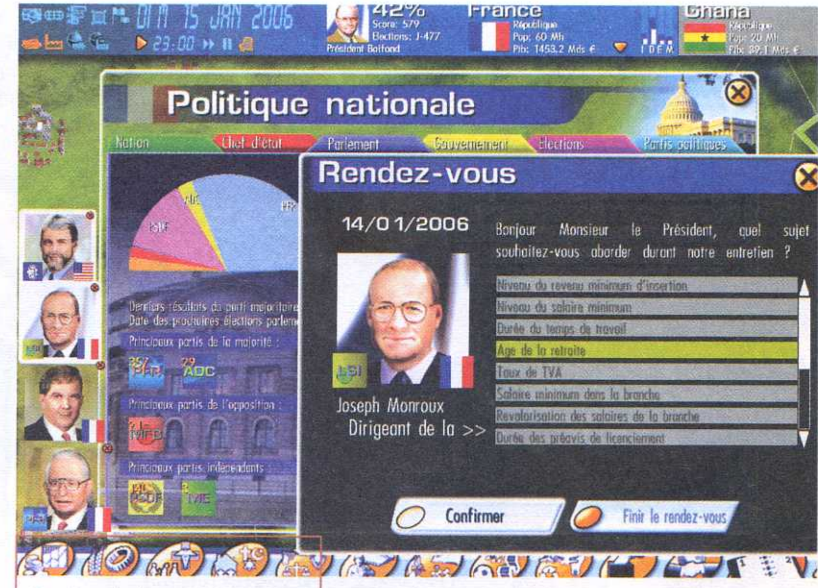
Visuel non contractuel. Titre provisoire.







Pour avoir le droit de conduire une voiture, il faut prendre des leçons et réussir des examens théoriques et pratiques. Pour piloter un Airbus bourré de passagers, il faut prouver un degré de compétence extrême et s'entraîner pendant des années. Mais curieusement, pas besoin de tout ça pour gouverner un pays et ses dizaines de millions d'habitants : il suffit d'avoir quelques amis très puissants. Exemple : pour devenir Premier Ministre de la France, il n'est même pas nécessaire de se présenter à des élections. De même, pour être président d'une superpuissance capitaliste, on peut être un alcoolique notoire, un businessman foireux et un gaffeur invétéré. Si on a les potes qu'il faut, rien n'empêche d'accéder aux plus hautes fonctions du pouvoir exécutif. C'est beau, la démocratie. Grâce à Geopolitical Simulator, vous aussi, vous allez pouvoir expérimenter l'ivresse du pouvoir : parachutez-vous à la tête de n'importe quel État de la planète et dirigez-le comme bon vous semble. Changez tout ce qui ne vous plaît pas ! Réformez l'administration, châtiez les grands patrons, virez les fonctionnaires, construisez des éoliennes, supprimez les impôts, achetez des porte-avions nucléaires… Bidouillez tout, appuyez sur tous les boutons ! Et si votre gouvernement explose en vol, grommelez que votre politique a été mal comprise et partez comme un prince.



Forcément, dans un régime parlementaire, on doit parfois perdre son temps avec ces idiots de députés.

GEOPOLITICAL SIMULATOR MISSION PRÉSIDENT

>Genre : Bientôt 2007
>Éditeur : Mindscape
>Développeur : Eversim/France
>Sortie prévue : Fin 2006



La politique, c'est surtout une question de budget. C'est sur cet écran qu'on pourra décider de ne pas baisser les impôts.

Que se passerait-il en cas de nouvelle guerre Iran - Irak ? Le Pentagone aimerait bien le savoir…

L'ÉNA POUR LES NULS

Conçu pour représenter aussi fidèlement que possible les responsabilités d'un président à notre époque, Geopolitical Simulator s'appuie sur une immense base de données mondiale. Le jeu devrait en principe pouvoir gérer tous les thèmes actuellement à la mode dans les médias : guerre en Iran, pandémie de grippe aviaire ou attentat radioactif à Bruxelles. Bien sûr, la simu ne se limite pas aux seuls pays : elle inclut également des organisations internationales comme l'ONU, l'OTAN, l'OPEP, le FMI… On aura à disposition toute la palette de coups tordus de la diplomatie moderne (espionnage, accords économiques louches, actions militaires, etc.), mais c'est surtout la politique intérieure qui risque d'être amusante. En effet, pour maintenir un taux de popularité élevé chez vos crétins d'électeurs, vous devrez composer avec vos abrutis de ministres et vos imbéciles d'opposants politiques. Imaginons par exemple que vous décidiez de supprimer le droit du travail pour les moins de 25 ans. Vous pouvez imposer vos idées en force, à la hussarde, puis faire le surpris quand des millions de manifestants descendent dans la rue en réclamant votre tête. Ou bien vous pouvez préalablement prendre contact avec les organisations syndicales et négocier avec elles le meilleur compromis possible. Chacun son style… Si la simulation s'avère suffisamment crédible, le résultat pourrait être vraiment intéressant.

Atomic

Battlefield 2142...



... est toujours prévu pour le mois d'octobre et se dévoile un peu plus avec deux nouvelles jolies images. Sur l'une d'elles, on peut voir Faskil essayant de s'allumer une clope.



NOUVEAU DÉPART

Alors qu'on attend toujours impatiemment la sortie de GTR 2, son éditeur 10Tacle nous annonce un nouveau jeu de charrettes motorisées. Oh ! mais, ne sautez pas tout de suite en l'air, le jeu ne sortira que fin 2008 et l'on ne sait à peu près rien d'autre. Ah, si, ça sortira sur diverses plates-formes (PC et consoles) et ils vont quand même claquer la bagatelle de huit millions d'euros dans le développement de ce titre mystère. Alleeeeeeez, messieurs de 10Tacle, dites-nous ce que c'est, sinon j'arrête de respirer.

un petit shoot ?



La rubrique indé étant déjà bouclée, je vous colle un autre excellent jeu ici. Ça s'appelle Bullet Candy (http://temp.macdock.com/charliesgames/page11/page11.html), c'est un shoot-em-up de folie au look complètement psychédélique et tout simplement génial. D'ailleurs le développeur annonce s'être inspiré de titres de légende comme Robotron, Ikaruga, Gigawing ou encore Tempest 2000. De sacrées références et, au vu du résultat, voilà un jeu qui fait honneur à ses ancêtres. À essayer absolument pour voir ce que ça fait de manger des champignons en provenance de Tchernobyl.

Mauvais présage

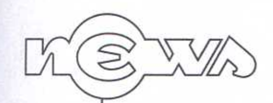
Un peu comme tous les mois depuis 200 ans, 3D Realms embauche encore de nouvelles têtes dans le but de terminer son futur gros bébé. Alors, cette fois, sont demandés : un lever designer (ça, c'est plutôt bon signe), un programmeur (ah, ça moins) et un senior game designer (argh !). En clair : Duke Nukem Forever n'est toujours pas prêt de sortir, mais la boîte de l'ami George Broussard semble participer activement à la lutte contre le chômage. Dans deux ou trois ans, on vous annoncera un licenciement massif de 82 000 employés suite à la sortie de Duke 4 Ever. www.3drealms.com/gethired.html

Assimilation totale

Toujours fermement décidées à coloniser la planète entière, les autorités chinoises viennent de mettre en ligne un site vachement utile. Sur www.linese.com, on trouvera des leçons gratuites de mandarin, à coups de présentations audiovisuelles et autres exercices super interactifs de la mort. Là où ça devient très con, c'est quand on découvre que le site est uniquement disponible dans la langue de ce bon vieux William Shakespeare. Mais bon, de toute façon, ils sont bien gentils avec leurs cours de chinois. Mais nous, ce qu'on cherche à la rédac, c'est surtout une méthode pour apprendre le belge.







La journée de la lose

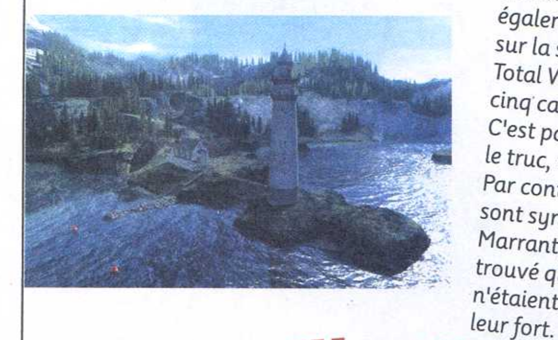
On ne vous a pas encore parlé de Bad Day L.A. alors hop, on corrige vite fait cette petite bourde maintenant qu'on l'a vu tourner. Dans ce nouveau jeu signé de l'illustre American Mc Gee (Doom 1 & 2, Alice...), on incarnera un SDF embarqué dans un tas de catastrophes naturelles et surnaturelles et contraint de sauver la Cité des Anges bien malgré lui. Ambiance trash, politiquement incorrecte et dénonciation de la « culture de la peur » sont au programme. Pour ce qu'on en a vu, c'est tout de même bien moche et on attendra prudemment la sortie (non précisée) pour savoir si, derrière la provoc', il y a également un vrai jeu. (www.theblackforge.net/).





Alan Wake...

...se dévoile un peu plus avec cette nouvelle image issue du futur FPS des auteurs de Max Payne. La sortie est toujours prévue pour la fin de l'année. Oui, comme vous dites, c'était vraiment très intéressant.



Séance de rattrapage

À l'heure où vous lirez ces lignes, vous pourrez trouver une grosse compil' de toute la série « Total War » sur les étals. Son nom ? Total War : Eras. Comme Ramazotti. Ah non, lui c'est Eros, pardon. Récapitulons, on trouvera dans cette compil' : Shogun : Total War et son extension, Medieval : Total War accompagné lui aussi de son add-on, en sus de Rome : Total War accompagné de non pas une mais deux extensions. On aura également droit à un documentaire de 40 minutes sur la série, un avant-goût de Medieval : Total War 2, un zouli petit livret rempli d'artworks, cinq cartes « collector » et un magnifique poster. C'est pas mal du tout, mais Sega, qui distribuera le truc, ne parle absolument pas du prix... Par contre, on nous rappelle que « les Total War sont synonymes de titres totalement novateurs ». Marrant, moi j'ai toujours trouvé que les titres n'étaient justement pas leur fort.

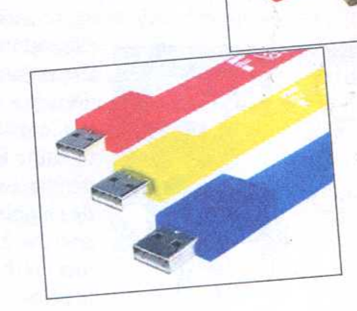
Poignet d'amour

Aaah, les vacances, peu de news sur les jeux alors on en profite pour faire des trucs un peu débiles. Comme par exemple décorer la rédac de Joypad avec des ballons saucisses (hein, Fumble ?). Ma contribution personnelle au nawak sera de vous parler de bracelets idiots qui n'intéresseraient probablement personne sans leur fonction clé USB. Ces babioles sont dotées de 512 Mo de mémoire, fonctionnent indifféremment sous Windows et Mac OS X et se négocient probablement plus cher que la peau des fesses de Kylie Minogue. Évidemment, avec ça au poignet, on a l'air complètement idiot mais je vous rappelle qu'à une époque, des gens arboraient des « pin's parlant » TF1 sans la moindre honte. Pas vrai, Faskil ? (ndFask : Jaloux).

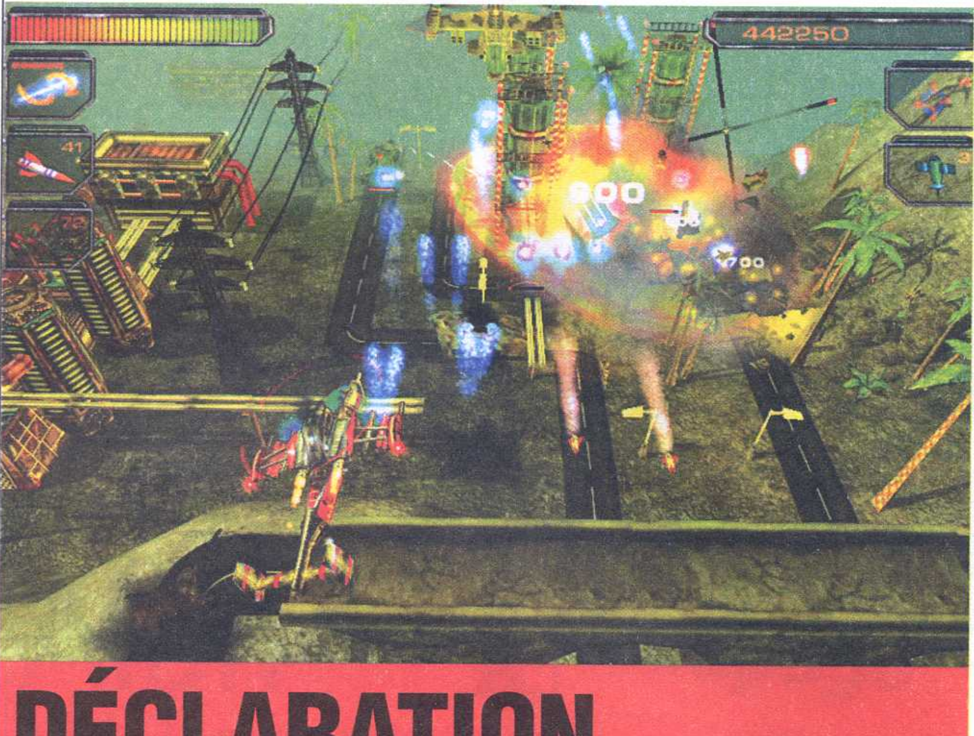
Flippe, flippe



Il se passe des choses passionnantes dans la vie d'Yves Guillemot, le big boss d'Ubisoft. Vu que le bonhomme n'a pas de blog, je vous raconte tout ça ici. D'après nos confrères de Bloomberg, l'homme d'affaires français a piqué une grosse colère contre la stratégie de Sony et particulièrement le prix trop élevé de la Playstation 3. D'ailleurs, il n'est pas le seul et de nombreux éditeurs (comme Sega) se montrent, eux aussi, un peu tracassés vis-à-vis de ce que Sony veut faire débourser aux consommateurs (599 dollars pour la version dite « de base » et 699 dollars pour la machine complète, tout de même). Du coup, monsieur Guillemot incite le constructeur japonais à revoir sa stratégie et verrait bien une baisse de prix conséquente en 2007. Oh n'allez tout de même pas croire à un grand élan d'altruisme ou une empathie pour votre future crise budgétaire, c'est juste que ça doit être un peu flippant de produire des millions d'exemplaires d'un jeu pour les vendre ensuite à quatre personnes.



Airstrike II : C'est zouli, c'est bourrin, j'aime.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Airstrike II : Ouaiiis, trop la teuf de tuer des gens.



Les examens sont finis, ce sont les vacances et il est grand temps de ranger le cerveau au placard. Alors commençons par un jeu 100 % bourrin. Il faut dire qu'Airstrike II : Gulf Thunder (www.divogames.com/games/airstrike_2_gulf/index.html) ne fait pas vraiment dans la dentelle avec ses 24 missions, dix armes et une bonne centaine d'ennemis différents à atomiser. Et puis, ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de piloter un hélicoptère de combat dans des environnements d'une excellente qualité graphique. Plusieurs vues sont disponibles, on peut jouer à deux, et les développeurs ont même eu la bonne idée de monter tout un système de classement sur le net afin de voir qui est vraiment le plus fort à leur petite bombe. Un must du jeu d'action auquel on peut juste reprocher de se dérouler en Irak mais, d'un autre côté, dans le Larzac, ça aurait tout de suite été moins crédible. Et tant que j'en suis à parler de tir au but, autant enchaîner sur New Star Soccer 3 (www.newstargames.com/nss3.htm), une jolie perle en jeu de sport dont le seul gros défaut est d'afficher des graphismes franchement honteux. Pourtant la jouabilité est juste fantastique et s'inspire en grande partie d'ancêtres comme Kick Off ou Sensible Soccer et c'est particulièrement réussi. On devra prendre en main la carrière complète d'un joueur et le mener dans les hautes sphères de son sport favori. Une excellente occasion de revivre la Coupe du Monde devant son écran au lieu d'aller perdre son temps à draguer des bombasses sur la plage.

New Star Soccer 3 : Le mot que vous cherchez est « beurk », mais l'intérêt ne se situe heureusement pas là.

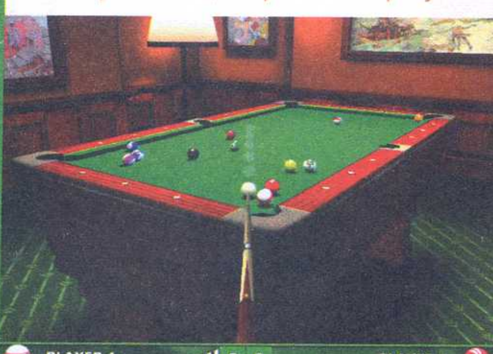
SALLE DE DÉTENTE

Et si en ayant tenté la plage, vous vous êtes fait jeter comme un malpropre par toutes les pulpeuses du coin, vous pourrez toujours aller vous cacher sous l'eau avec Kenny's Adventure : In Search of Family Treasures (www.divogames.com/games/kenny/index.html). Un titre à rallonge pour un jeu vraiment sympathique et relaxant où l'on dirige un petit plongeur chargé de collecter un maximum d'items disséminés au fond de l'océan. Évidemment, pour compliquer la tâche, différentes bestioles tenteront de vous en empêcher comme des crabes et autres repoussantes méduses. Définitivement chouette avec ses graphismes mignons et colorés, voilà un jeu qui devrait sans doute plaire à tous ceux qui ont su garder leur âme d'enfant ailleurs que dans le fond d'une paire de godasses. Pour conclure, on terminera sur un joli jeu de billard avec DDD Pool (www.bigfishgames.com/downloads/dddpool/index.html#), plutôt bien foutu et heureusement doté de physiques crédibles pour les petites bouboules à coller dans les trous de la table. On peut bien entendu jouer à deux ou contre l'ordinateur, et n'importe quel PC le fera tourner sans souci. Ce serait vraiment dommage de ne pas lui donner sa chance.

YAVIN

Kenny's Adventure : À l'eau, à l'eau, monsieur l'ordinateur ?!

DDD Pool : Je n'ai jamais compris pourquoi on ne les rentre pas à la main, c'est pourtant bien plus facile.




Un Blood Assassin qui prend la pose. Il rend presque bien en gros plan. Il faudrait juste enlever le décor tout moche en arrière-plan et décapiter le perso. Ça rendrait mieux !

GENRE
Vieux Hack'n Slash
ÉDITEUR
2K Games
DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2006

DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD

Sans surprise, Gas Powered Games nous pond une extension pour Dungeon Siege 2 nommé Broken World. Le scénario conclut l'histoire de DS2 au moment où les personnages reviennent à Aranna, un an après leur affrontement contre Valdis. Et comme d'habitude, il faut protéger le monde en éradiquant le mal, la routine quoi. L'exploration des nouveaux environnements et les quêtes annexes devraient vous tenir en haleine durant 10 à 15 heures. Malheureusement, niveau contenu, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard. Outre les nouveaux objets et sorts, vous n'aurez pas grand-chose à vous mettre sous la dent. Même sur le papier les nouveautés apportées par Broken World ne s'avèrent pas franchement motivantes. Les développeurs proposent une race supplémentaire, le nain. Deux professions multiclassées : le Blood Assassin qui utilise des capacités de « ranger » et de mage offensif, et le Fist of Stone qui n'est autre qu'un combattant au corps à corps mariant la magie de la nature. Pour le reste, il serait question de monstres aux pouvoirs et comportements spéciaux qui offriraient des combats nettement plus tactiques.



Avec l'arrivée de Titan Quest, DS2 risque de vite partir aux oubliettes même avec cette extension.

Extension au rabais

Justement, la « tactique » parlons-en, car les divers combats de Broken World m'ont semblé un poil bourrin. Les affrontements se limitent à balancer son équipe au milieu des créatures, en buvant des potions de vie et de mana histoire de rester en vie. À première vue, l'action est toujours aussi confuse et soporifique que celle présente dans le titre d'origine. Si des monstres plus intelligents ont été ajoutés, ils doivent être bien planqués. Côté visuel, aucune amélioration ne semble avoir été apportée. On ne peut même pas se rincer l'œil en matant des effets dignes de ce nom, des personnages équipés d'objets imposants ou des environnements bien foutus. Même les screenshots made in Gas Powered Games que vous pouvez admirer sur cette page ont du mal à mettre en valeur le moteur désuet de DS2.
Ce n'est peut-être pas pour rien que Microsoft a interdit de prendre des captures d'écran maison. Si vous n'étiez pas attiré par la série Dungeon Siege, cet add-on ne devrait pas vous pousser à tenter l'aventure. Quant aux fans, ils risquent de se sentir lésés par le contenu limité offert par Broken World. En même temps, je dis ça, je dis rien. Vous pouvez toujours attendre le test, histoire de voir si d'une preview minable, cette extension se transforme en version finale géniale… Pour ma part, je ne crois plus au père Noël depuis très longtemps.

Cyd





Oh ! Un gros cerveau avec des pattes… C'est peut-être une sorte d'insecte. À vrai dire, ça ne ressemble à rien.

Etonnant Faces of War ! Développé par un groupe de Russes pratiquement inconnus, dont le jeu précédent s'était révélé un triste nid de bugs, ce titre s'annonce pourtant comme l'un des plus surprenants que j'aie vu depuis longtemps. Bien sûr, ne nous emballons pas trop vite : la bêta à laquelle nous avons pu jouer est encore très instable, polluée par un nombre impressionnant de détails foireux. Impossible d'imaginer qu'on sorte bientôt un programme dans cet état, d'ailleurs les textes du jeu ne sont encore pour l'instant qu'une bouillie de russe traduit par Babelfish, avec des bribes de cyrillique qui traînent. Et malgré ça, Faces of War impressionne. De loin, il ressemble pourtant à un STR Deuxième Guerre mondiale bien classique, un clone de Codename Panzer comme on en a trop vus ces dernières années. Mais il s'agit en fait de micro-tactique : on dirige ses hommes un par un, très près de l'action, un peu comme dans une sorte de X-Com en temps réel, mais en beaucoup plus frénétique, avec des explosions partout et à grand renfort de moteur physique.



WW2 oblige, on aura droit à une map de débarquement.

GENRE
Boucherie temps réel

ÉDITEUR
1C Company

DÉVELOPPEUR
Best Way/ Ukraine

SORTIE PRÉVUE
automne 2006

FACES OF WAR



Touchée par plusieurs obus, la moitié de la façade s'effondre dans la rue.



Pan ! Ouais, ça c'est du snipe !

L'enfer en gros plan

Il sera possible de diriger individuellement chaque membre de votre squad, même si, en général, vous ne vous occuperez que du leader et les autres essaieront de vous suivre de leur mieux, s'abritant derrière les obstacles et plongeant dans les tranchées sans qu'on ait besoin de le leur dire. Ça, c'est la théorie. Pour l'instant l'I.A. a bien du mal à coordonner le tout. La moitié du temps, vos hommes tournent en rond à découvert devant les MG-42 ennemies. Mais l'autre moitié du temps, sans qu'on leur demande, ils rampent dans les angles morts et ils butent les mitrailleurs à coups de crosse ! Ou bien ils balancent des paquets de TNT et tout explose dans un geyser de sacs de sable...
Mais alors ce jeu, il est nul ou il est génial ? À l'heure actuelle, les deux à la fois. Certes, on pourra récupérer les armes tombées à terre et arroser les blockhaus au lance-flammes, mais en même temps la perspective de devoir microgérer les munitions de chacun des gars ne me rassure pas vraiment. En tout cas, le gros point fort indiscutable de Faces of War sera son moteur physique. C'est simple, on n'a jamais vu dans un jeu de guerre un champ de bataille aussi interactif. Par exemple, on peut pulvériser les façades des bâtiments en tirant dessus au canon antichar, les pans de murs et le toit s'effondrent en suivant exactement les impacts. Il n'est pas rare de voir une roquette ricocher sur le blindage d'un tank et finir sa course dans une maison, rectifiant sa physionomie de façon drastique.
En fait, avec cette bêta, j'ai passé plus de temps à bousiller des villages pour le simple plaisir d'observer les structures qui s'écroulent, qu'à essayer de terminer les missions. Espérons que les développeurs réussiront à corriger la plupart des bugs avant la sortie...

Atomic



« Oh, oh, ça sent la chair fraîche par ici ! »



STRONGHOLD LEGENDS

GENRE
STR Médiéval

ÉDITEUR
2K Games

DÉVELOPPEUR
Firefly Studios/ Angleterre

SORTIE PRÉVUE
Automne 2006

Qu'y a-t-il de plus amusant que de construire un beau château fort ? Réponse : le bousiller en lançant des gros cailloux dessus. Ce passe-temps inusable, qui captiva l'élite de l'aristocratie pendant des siècles, c'est précisément le cœur du concept de Stronghold. On passe une moitié du jeu à bâtir des forteresses, à garnir leurs murailles de pièges sadiques et à cribler de flèches les inconscients qui tentent de les envahir. Et on passe l'autre moitié du jeu à pilonner les fortifications des autres avec des catapultes. Mieux : si on s'impatiente, on peut ordonner à ses vaillants soldats de prendre d'assaut les remparts ennemis ! Totalement dénués d'intelligence ou d'instinct de conservation, nos héroïques paysans combattent alors en équilibre sur leurs petites échelles branlantes, pendant qu'au-dessus d'eux une armée de bouchers brandissant des hallebardes s'acharne à leur déverser sur la tête des blocs de pierre, des troncs d'arbre enflammés et des chaudrons de liquide bouillonnant. Dur métier… Mais les développeurs de chez Firefly trouvaient que les manants n'avaient pas encore la vie assez difficile. Dans Stronghold Legends on va donc voir apparaître toute une ménagerie de créatures fantastiques, aux formes variées et aux origines multiples, mais qui ont toutes pour particularité amusante de bouffer des gens en quantité industrielle.

L'utilisation de dragons devrait apporter des solutions originales pour attaquer les forteresses médiévales…



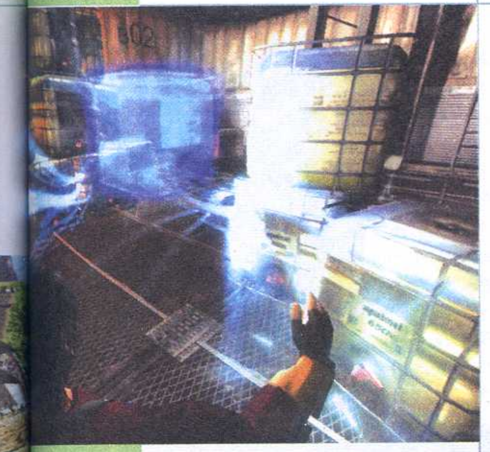


L'aspect économique de Stronghold Legends ne devrait pas être aussi développé que dans le jeu précédent.

Envoyez les monstres

Inspirée des mythes germaniques et scandinaves, la première campagne du jeu nous fera rencontrer moult dragons cruels, nains cupides, géants des glaces et autres dieux psychopathes qui fracassent tout à coups de marteau. On y revivra les aventures nordiques du brave Siegfried et de la reine Frigidaire®, qui devront… Je ne sais pas trop ce qu'ils sont censés faire, mais en général il s'agit de latter un Seigneur des Ténèbres et/ou détruire un anneau magique de contrôle du monde. La deuxième partie sera basée sur les légendes arthuriennes. Sans surprise, on y retrouvera Merlin l'Enchanteur et les chevaliers de la Table ronde, ainsi que la plupart des héros de la série télévisée Kaamelott. Plus original, le dernier chapitre vous mettra aux commandes des armées du prince Vlad Drakul. Passé à la postérité en raison de son goût immodéré pour l'empalement de prisonniers, ce sympathique militaire roumain vous permettra de contrôler des nuées de chauves-souris vampires, de diablotins cracheurs de feu et autres bestioles infernales. On nous promet même l'utilisation d'une catapulte à loups-garous, bien pratique pour les attaques-surprises par-dessus les murailles. Hélas, malgré ses bonnes intentions, Stronghold Legends inquiète sur le plan technique : l'interface n'est pas un modèle d'ergonomie et l'I.A. ne semble pas avoir fait de progrès depuis l'épisode précédent. On attendra donc la version définitive pour se prononcer…

Atomic



Je veux le même pouvoir pour mon prochain déménagement.



Qui est Ryan Lennox ? C'est quoi ce nom débile ? Pourquoi a-t-il été viré de la corporation du paradis ? Pourquoi travaille-t-il maintenant pour l'enfer ? Que sait-il que les forces du bien essayent de cacher, en l'éliminant si possible ? Et surtout, qu'est-ce que ça peut foutre, z'êtes de la police ? Tant qu'il y a un des flingues et des super-pouvoirs démoniaques pour tout péter, ça vous va, non ? Je vous connais hein, les considérations métaphysiques, la philosophie des scénarios de jeux vidéo, ça vous passe au-dessus de la tête ! Bande de philistins.
Et dire que les pauvres développeurs se tuent à écrire une histoire… Heureusement, avec Infernal, ils ne font pas que ça. Il nous balance aussi un très joli moteur 3D, qui gère même les cartes physiques si vous en avez une. C'est plein d'explosions, d'effets spéciaux, d'animations, de particules, etc. Nan, franchement, le jeu de Metropolis Software arrive à nous en mettre plein la vue sans souci.



Non ce n'est pas ce que vous croyez. Ryan récupère simplement de la vie sur un cadavre.

GENRE
Diable !

ÉDITEUR
Playlogic

DÉVELOPPEUR
Metropolis Software/ Pologne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006



INFERNAL



Et poum une balle dans l'oreille droite. Il l'a pas vu venir, celle-là !

Il est là ! Non, là ! Ici !

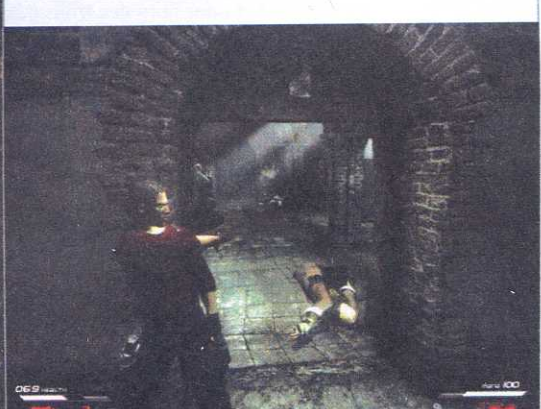
Je vous avais déjà mentionné quelques bonnes idées de gameplay dans le dossier E3, voilà plus de détails. Ryan utilise flingues, grenades et autres armes, mais il peut aussi charger son bras en mana pour produire un tir beaucoup plus puissant. Dans le cas d'une mitrailleuse, l'effet est extrêmement bourrin. Ryan se planque derrière des caisses, saute d'abri en abri, tire à l'aveuglette en profitant de la vue à la troisième personne (le fourbe) et, de temps en temps, se téléporte. Carrément. Ce bullet time original se découpe en deux phases. Le joueur enclenche d'abord la téléportation, et vise jusqu'à trois endroits en vue. Ensuite, Ryan se transporte magiquement, durant quelques secondes à ces un, deux ou trois emplacements, le temps de flinguer quelques planqués au ralenti, avant de revenir à son point de départ. Évidemment, ce joujou servira aussi à accéder à des panneaux de contrôles ou ce genre de chose. Et il sera nécessaire de s'en servir contre des ennemis ne pouvant être tués que dans le dos. Bref, les devs semblent bien exploiter leur joujou.

Max Poulpe

Et ce n'est pas tout ! Ryan peut aussi téléporter des objets ou des ennemis (contre leur gré souvent) et même les faire exploser dans le processus. Encore une source de puzzle dans le level design. Au final, la prise en main pour toutes ces possibilités n'est pas des plus simples, mais Metropolis bosse là-dessus aussi. Avec quelques scènes de « railshooting » et un peu de pilotage de véhicule, Infernal devrait se montrer rythmé et fun, un bon petit jeu d'arcade comme on en voit peu souvent sur PC. Si les boîtes polonaises commencent à nous sortir des titres de cette qualité, on va arrêter de se moquer d'eux !

Fumble





EL MATADOR

GENRE
La drogue, caca !

ÉDITEUR
Cenega Publishing

DÉVELOPPEUR
Plastic Reality Technologies/ République Tchèque

SORTIE PRÉVUE
Août 2006



Comme le bullet time ralentit tout le monde, j'ai pas encore bien compris à quoi il servait.

Quand on est Colombien, qu'on trempe dans le business de la drogue et qu'on porte des armes à feu (c'est-à-dire 90 % de la population en Colombie), mieux vaux ne pas croiser Rico Rodriguez. Rico est apparemment flic, probablement aux stups, et ses méthodes expéditives lui ont valu le rigolo sobriquet d'El Matador. Constitué du verbe espagnol « Matar » (tuer) et du suffixe « dor » (pioncer), on comprend tout de suite que Rico peut trucider des armées entières de vilains les yeux fermés. Pour le réveiller de temps en temps entre les missions, El Matador est accompagné de ses collègues de la lutte anti-coca-cola. Ils ne restent jamais très loin de Rico et font un peu semblant de tirer sur les méchants en attendant que leur héros les élimine vraiment. Faut pas faire de l'ombre à El Matador si on ne veut pas subir une fouille complète et profonde.

Bullet Timor

El Matador se dirige donc à la troisième personne et dispose d'un arsenal impressionnant pour faire des trous dans les dealers. Comme ceux-ci sont très nombreux, Rico peut enclencher un ralenti de l'action afin de viser et plomber plus vite un maximum de cibles. On ne sait pas trop le pourquoi du comment. Peut-être mâche-t-il des feuilles de coca pour se stimuler. Ça m'étonne un peu vu sa haine des drogués. Est-ce que ça veut dire qu'il doit se tirer une balle dans la tête ? Je ne sais pas. Bref, tout le monde a pensé à Max Payne, bien entendu, mais ne le citons pas trop haut, Rico pourrait le descendre pour abus d'antidouleur. Niveau gameplay, c'est à peu près tout ce que le jeu propose, avec une partie infiltration que je n'ai pas bien décelée dans cette version preview.

El pas fini

Quand Cenega est passé à la rédac pour présenter le jeu, on pouvait démanteler de nombreuses parties du décor à coup de shotgun. Étrangement, le moteur physique a été revu à la baisse dans cette version. Certains piliers volent toujours en éclats lorsqu'on les arrose au minigun, mais un simple carton ne bronchera pas. Ça fait un peu bizarre.



Rien n'est destructible, sauf ces piliers. Étrange...

Outre quelques bugs ici et là, le jeu est quasi terminé et la réalisation est tout aussi étrange. Les animations ne sont pas super complexes, par exemple. Et alors que les décors sont très travaillés, le design général n'est pas toujours franchement beau. Techniquement, tout est là : ombre en temps réel, shaders, jolies textures, etc. mais j'ai beaucoup de mal à accrocher. L'I.A. aussi semble difficile à cerner : les ennemis se déplacent bien, mais vous repèrent étrangement à trois bornes. Pas facile pour la partie infiltration du jeu. Bref, il reste un peu de taf à Plastic Reality pour faire d'El Matador un titre plaisant. On verra bien ce que ça donne lors du test.

Fumble



Difficile de repérer les ennemis dans cette jungle. Eux par contre ne vous louperont pas.

Il était une fois, dans l'ouest du Canada, une petite équipe de développeurs qui rêvait de créer des jeux de stratégie interstellaire. Comme ils n'étaient pas manchots, ces bougres nous ont pondu Homeworld : Cataclysm, la suite du célèbre STR de Relic Entertainement. Impressionné par leur talent, Take Two décida alors d'acheter Barking Dog, leur entreprise, et de la rebaptiser Rockstar Vancouver. Désormais, leur expliqua le nouveau propriétaire, ces fans de science-fiction





En zoomant sur un vaisseau, on pourra observer les dégâts provoqués par les tirs ennemis.

Mignon, coloré... et illisible.

GENRE
Guerre galactique
ÉDITEUR
Lighthouse Interactive
DÉVELOPPEUR
Kerberos Productions/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

SWORD OF THE STARS

allaient travailler sur... Bully, un truc à scandale basé sur le racket scolaire et les bastons entre élèves. Pas exactement motivés par le concept (et la rafale de procès qui va avec), nos développeurs préférèrent claquer la porte et monter leur boîte à eux, où ils feraient les jeux auxquels ils ont envie de jouer. C'est-à-dire, pour commencer, un grand wargame de conquête galactique, où on pourrait assembler ses propres vaisseaux et dont les combats se dérouleraient entièrement en 3D. Son nom ? Sword of the Stars.

Vers l'infini et au-delà

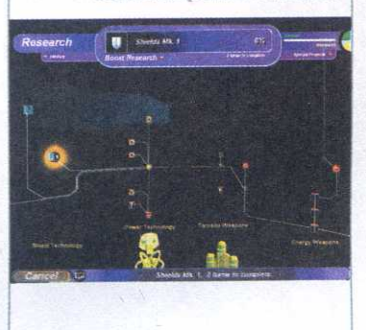
Le premier détail qui surprend, quand on commence à examiner la bêta de leur projet, c'est qu'il est vraiment beau, pour une production petit budget bidouillée par une dizaine d'indépendants qui transpirent dans un garage. La deuxième chose qu'on remarque, c'est que ces gens-là sont très ambitieux. Revenant aux racines du genre « 4X » (eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination), en particulier le fameux Master of Orion, ils tentent de donner vie à tout un univers d'étoiles à coloniser, de technologies à découvrir et d'extraterrestres à vitrifier. À chaque partie, des centaines de planètes seront générées aléatoirement et chaque joueur aura un nouvel arbre scientifique dynamique à dévoiler, dont les branches changeront au hasard pour varier les stratégies. La troisième chose dont on s'aperçoit, c'est que l'interface en 3D, bien que très jolie, s'annonce horriblement peu pratique. Urgh. Du coup on s'inquiète, alors que les combats spatiaux semblent très prometteurs

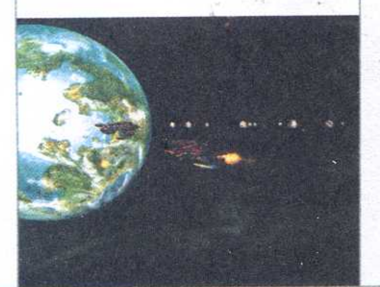
Carnage à la carte

Chacune des quatre races du jeu disposera d'une méthode de propulsion unique pour parcourir le cosmos (hyperespace, connexions entre points de warp naturels, téléportation par de gigantesques portails...), affectant fortement son gameplay. Elle aura également accès à une architecture spécifique pour ses vaisseaux, dont on assemblera librement armes et modules. Avec une quarantaine de variantes des torpilles à plasma, désintégrateurs quantiques et autres lance-missiles antimatières, à monter sur des dizaines de sections customisables, imaginez les possibilités... Et bien sûr, après il y a les batailles elles-mêmes, avec moteur physique et localisation des impacts tourelle par tourelle, collisions spatiales et fragments meurtriers qui giclent partout... Vraiment, j'espère que l'interface sera à la hauteur.

Atomic

L'arborescence de recherche n'est pas seulement biscornue, elle est aussi bien pénible à utiliser.





GENRE
Immersion totale
ÉDITEUR
Micro Applications
DÉVELOPPEUR
Vstep/Pays-Bas
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

SHIP SIMULATOR 2006

Vous avez déjà conduit un bateau ? Ces engins ont quelque chose de maléfique : c'est incontrôlable, pétri d'une affolante inertie et il leur faut trois plombes pour s'arrêter. L'horreur. Il paraît que c'est à cause de la flotte mais, franchement, je ne suis pas convaincu. Essayez d'effectuer un tour de piste sur Magny-Cours avec un paquebot, pour voir. Et malgré ça, je me suis pris au jeu avec Ship Simulator. On y pilote des hors-bords, des tankers ou même le Titanic au travers de 40 missions variées allant du passage du checkpoint au sauvetage en mer en passant par quelques courses bien racées. Le bon point de cette version, c'est que le pilotage est vraiment facile d'accès. Un vrai plaisir d'apprendre à conduire ses jolis petits navires ! Du coup, le mauvais point, c'est que le « simulator » du titre n'a absolument aucun sens. Autre problème pour un jeu vendu à petit prix (moins de 30 euros) : recommander un processeur à 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique 128 Mo, il fallait vraiment oser ! D'autant que Ship Sim' n'affiche rien de bien spectaculaire, les décors sont assez moches et seul le rendu aquatique tire son épingle du jeu, tout en restant largement en dessous d'un Virtual Skipper 4. Cela dit, il ne s'agit encore que d'une bêta et tout peut subitement changer en l'espace de six... trois... ah, ben non, juste un mois. Mal barré, vous dites ?

Yavin



Oh et puis j'en ai ras la coque, je me casse sur Pluton.

Au début c'est un peu la lose, on pilote un vieux rafiot pourri.





GENRE
Aiguilleur du sol
ÉDITEUR
Nobilis France
DÉVELOPPEUR
G5 Software/Russie
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

HARD TRUCK TYCOON

Autant ça m'aurait gavé en France, autant routier aux États-Unis ça a de la classe : des camions énormes, des routes mythiques, les grands espaces de l'Ouest. Avec Hard Truck Tycoon, vous retrouverez complètement... non, un peu... en fait, pas du tout ces sensations. Il s'agit bien de faire vadrouiller des treize tonnes dans tous les États-Unis, mais seulement du côté du chef, celui qui se tape les colonnes de chiffres et les factures.



Partir de rien pour devenir le seigneur de la route, voilà le défi proposé.

La route sera longue

HTT s'annonce très complet et réaliste : des dizaines de véhicules, des cartes gigantesques pouvant couvrir tout le pays et une totale liberté dans les choix de développement. La partie gestion est plutôt fine et complexe, avec d'innombrables paramètres à gérer pour chaque contrat : type de camion, route à choisir, chauffeur... Mon seul souci pour le moment est de déterminer si le titre est vraiment difficile ou si c'est l'interface qui est mal foutue. Pour être honnête, je n'ai pas compris grand-chose et je me suis rapidement perdu dans les méandres des options et des contrats. L'immersion n'est pour l'instant pas trop aidée par le moteur graphique qui rappellera de bons souvenirs aux fans de Sim City. Oui les premiers... disons le 2, version 3D iso, mais en beaucoup moins riche évidemment. On attendra le test pour juger tout ça, espérons qu'ils fassent un petit effort sur le design et l'ergonomie d'ici là.

Nedd

C'est aussi austère que 1000 bornes de désert...





GENRE
MMORacing

ÉDITEUR
Atari

DÉVELOPPEUR
Eden
udio/France

SORTIE PRÉVUE
ctobre 2006

TEST DRIVE UNLIMITED



Après une demo E3 moyennement convaincante, les petits gars de chez Eden ont voulu nous prouver qu'ils savaient encaisser les critiques et adapter leur soft en conséquence. Atari nous a donc conviés à Lyon pour la petite preview d'un Test Drive Unlimited plus travaillé et surtout plus proche des demandes des joueurs.
Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore, voici sûrement le premier jeu de caisses massivement multijoueur. Bien qu'il existe un gigantesque mode solo, toute l'originalité de ce soft réside sur son potentiel online avec moult classements et championnats organisés sur le net. Malheureusement, le jeu que j'ai pu voir tournait sur Xbox 360 (et donc sur le Xbox Live) mais on nous a promis que la version PC serait quasiment identique. On peut donc d'ores et déjà se faire un petit avis.
Les graphismes paraissent plutôt bons bien qu'encore en deçà d'un Need For Speed Most Wanted, et les animations restent fluides malgré un trafic parfois assez dense. La prise en main semble simple au premier abord, mais se corse rapidement. Les bolides deviennent de plus en plus rapides et la maniabilité, de pire en pire. Heureusement, le panel de voitures disponibles est énorme et il y en a pour tous les styles de conduite. Le jeu propose de nombreuses courses très variées et même les amateurs de lignes droites (comme moi) y trouveront leur compte.



Malheureusement, les motos sont trop peu nombreuses pour le moment.

Dérapage contrôlé

Pour pouvoir réduire leur masse de travail et surtout pour se concentrer sur leurs priorités, les développeurs ont dû faire quelques impasses. Par exemple, pas de gestion des dégâts à l'horizon. Même si lors de quelques carambolages, il arrive que des pare-chocs virevoltent dans tous les sens, les voitures des joueurs passent leur chemin sans aucune égratignure. Il n'y a pas non plus de véritables changements météo ni de conduite nocturne. D'un autre côté, la grande île sur laquelle se déroule l'histoire (ndfumble : que l'on appelle aussi vulgairement « Hawaï ») laisse présager des tracés intéressants et efface ces quelques défauts. La possibilité de créer ses propres challenges permet de sortir des sentiers battus et d'imaginer des courses diaboliques. De plus, les quelques motos disponibles diversifieront les sensations. Les développeurs pensent déjà organiser de nombreux concours pour faire gagner certains modèles uniques et autres réjouissances. Espérons que ce ne soit pas seulement des gadgets de collectionneur complètement impossibles à contrôler.
Finalement, six journalistes frileux sont partis à Lyon et tous sont revenus excités et assez impatients de pouvoir goûter à une version finale de ce Test Drive. Malgré ses faiblesses, ce soft bénéficie d'un gros potentiel. Avec une communauté de joueurs active en matière de mods et d'améliorations, il pourrait bien nous étonner. À suivre, donc.

June



Dans ce jeu, les flics sont de véritables boulets qui n'arriveraient pas à attraper une grand-mère en trottinette.

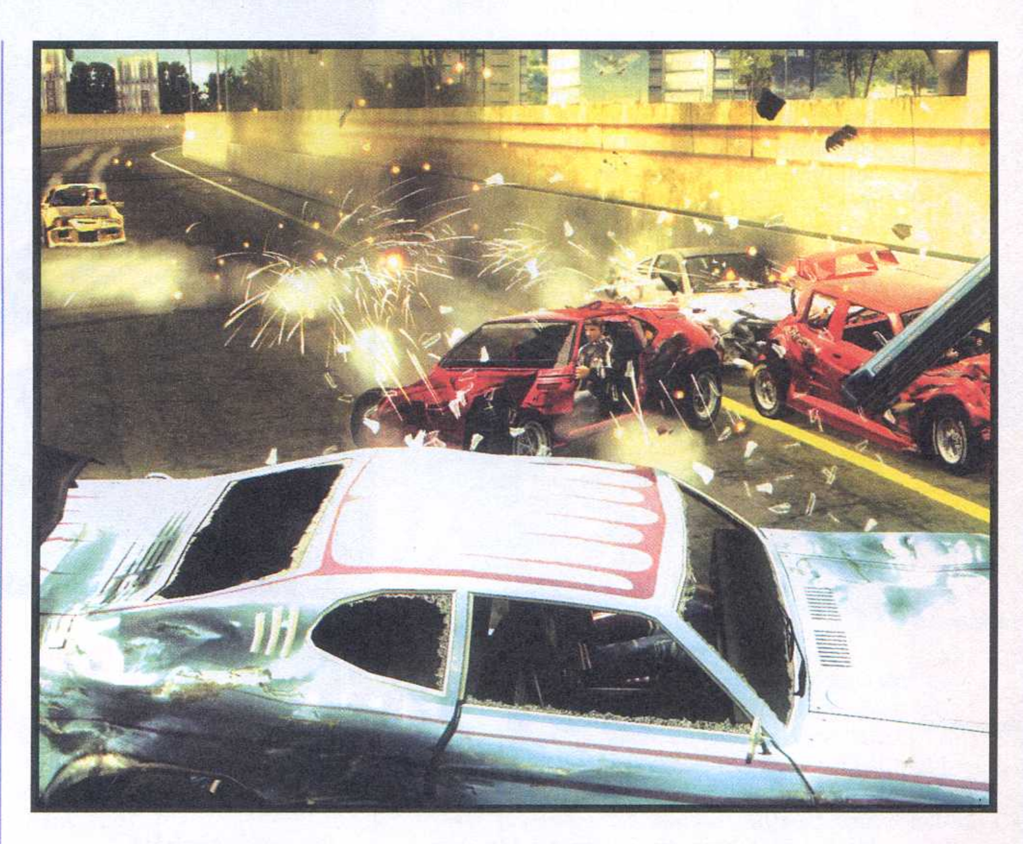


Eh oui, on peut soigner son look dans Test Drive. Non, non, ça ne sert à rien.



AVEC TOUS CES JEUX DE STRATÉGIE, LES PROCHAINES PAGES SEMBLENT PLUS SORTIES DU MAGAZINE « L'HISTOIRE » QUE DE JOYSTICK. ET L'ÉTÉ VIDÉOLUDIQUE SE TRANSFORME EN COURS DE RATTRAPAGE... REMARQUEZ, C'EST PEUT-ÊTRE NÉCESSAIRE, SI VOUS AVEZ PASSÉ L'ANNÉE À RÉVISER LA SECONDE GUERRE MONDIALE AVEC CALL OF DUTY 2. MAIS QU'EST-CE QUE JE FAIS MOI ? JE PARLE DE BOULOT EN PLEINES VACANCES ! TUEZ-MOI.

Fumble



JEU DU MOIS

FLATOUT 2

ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE DÉVELOPPEUR BUGBEAR ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS

AURAIT PU FAIRE MIEUX, MAIS C'EST TOUT DE MÊME TRÈS BIEN. MÊME MOI QUI NE SUIS PAS DU TOUT ACCROC AUX JEUX DE CAISSES, JE LANCE FLATOUT 2 AVEC PLAISIR. J'INSULTE LES BOTS ADVERSES, JE RICANE EN ENVOYANT DANS LE DÉCOR ET JE HURLE EN ME FAISANT GRILLER LA PREMIÈRE PLACE SUR LA LIGNE D'ARRIVÉE. FLATOUT2, ÇA MARCHE.

Liberté d'expression



CET ÉTÉ, PAS DE VACANCES. NOPE. TROP DE BOULOT ET DE TOUTE FAÇON, J'AI PRÉVU DE CRAMER MON BUDGET DANS UN PC. UN TRUC DE FOU, UN AVION DE CHASSE AVEC DISQUES DURS ULTRA RAPIDES, OUAT MILLE GIGA DE RAM, UNE CG TROP CHÈRE, BREF, UN MONSTRE. AVEC CETTE EXCUSE SACRÉE, QUE J'ADORE : « MAIS CHÉRIE TU COMPRENDS, C'EST MON OUTIL DE TRAVAIL. »

Le jeu du moment
FLATOUT 2
Le jeu attendu
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



QUAND JE NE JOUE PAS AUX JEUX VIDÉO (OU À WORD), J'ARPENTE EN GÉNÉRAL LES RAYONS DES DISQUAIRES POUR Y FAIRE SOUFFRIR MA CB. ET COMME J'AIME PARTAGER, JE M'EN VAIS DE CE PAS VOUS RECOMMANDER L'INCONTOURNABLE DU MOIS : MS. JOHN SODA « NOTES AND THE LIKE ». PARCE QUE SANS ELLE, VOUS ALLEZ VOIR, CE N'ÉTAIT PAS ENCORE VRAIMENT L'ÉTÉ.

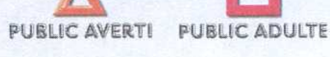
Le jeu du moment
FLATOUT 2
Le jeu attendu
FLATOUT 3



VOILÀ, MOI AUSSI J'AI UN MAC. UN MACBOOK NOIR, MÊME, ET VOUS SAVEZ QUOI ? IL EST MAGNIFIQUE ET VOUS EN VOULEZ UN AUSSI. TOUT DE SUITE, MAINTENANT. SI SI. BON, MALGRÉ MES NOMBREUX SÉJOURS DANS LA « SALLE DE PERSUASION », JE N'EN VEUX PAS DU TOUT À MES BOURREAUX ET J'AI DÉCIDÉ DE PRÉSERVER L'ANONYMAT DE C*F**N*, F*SK*L ET C_W*Z.

Le jeu du moment
FLATOUT 2
Le jeu attendu
IN MEMORIAM : LE DERNIER RITUEL

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) Red Orchestra : Ost Front 41-45.
Tripwire Interactive/Bold Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION

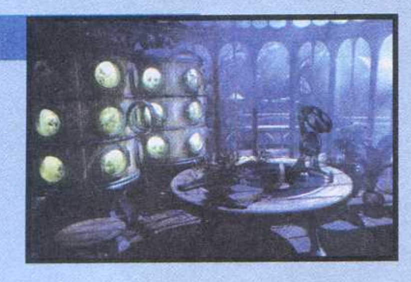


1) Pro Evolution Soccer 5
Konami/Konami
2) FlatOut 2
Bugbear ent./Empire Interactive
3) GTR
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE

1) Guild Wars + Factions
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Auto Assault
Netdevil/NCsoft

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) TES IV : Oblivion
Bethesda Softworks/2K Games



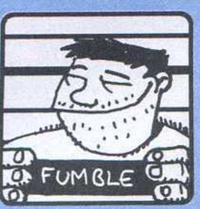
Je n'ai jamais vu un MMO aussi immersif qu'Auto Assault. Le coup des bombes nucléaires qui ont éradiqué toute vie sur Terre, franchement chapeau, c'est réussi. On a beau conduire pendant des heures, on ne voit pas âme qui vive. Peut-être un poil trop efficace même, car ça aurait pu être sympa de rencontrer quelques personnes, histoire de tailler le bout de gras.

Le jeu du moment
Auto Assault
Le jeu attendu
Neverwinter Nights 2



SHPOUF a dit mon ordinateur en s'éteignant à cause de la chaleur excessive. Oh bah c'est rigolo ça, j'étais en train de rédiger un texte sur Word et je n'avais pas sauvegardé… oui c'est bien ça, depuis quatre heures. Et donc j'ai tout perdu, je vais devoir recommencer. Mmh, non en fait en y réfléchissant bien, je vais plutôt aller me pendre.

Le jeu du moment
EVE Online
Le jeu attendu
Quake Wars

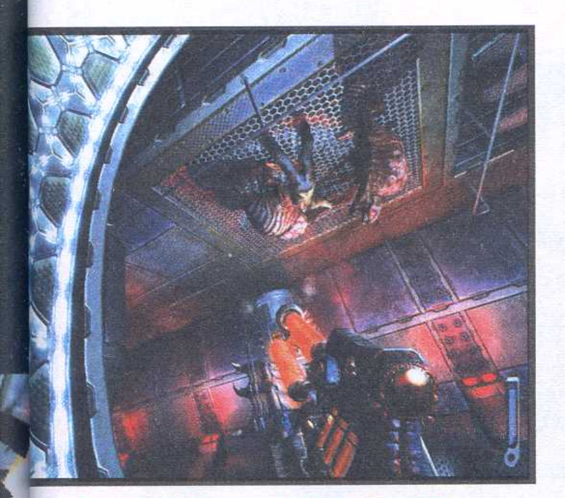


Je n'aime pas trop faire les courses, mais je n'aime pas non plus laisser les autres les faire à ma place. Ma (future) femme par exemple choisit toujours les marques cheap. Des fois c'est pas grave (la confiture NoName, m'en tape), mais souvent c'est embêtant : on se retrouve avec du papier toilette qui irrite les fesses.

Le jeu du moment
Heroes V
Le jeu attendu
Dark Messiah of Might & Magic

Prey

RENVERSANT



Marcher sur les murs est un peu déconcertant au début, mais on s'y fait.



Le type qu'on voit à travers le portail, c'est moi. Oui, ça fait bizarre...

CHEZ 3D REALMS, ON N'AIME PAS SE PRESSER. ENCORE PLUS EN RETARD QUE DUKE NUKEM FOREVER, PREY FUT PRÉSENTÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS À L'E3... DE 1997 ! IL AURA DONC FALLU NEUF ANS DE DÉVELOPPEMENT POUR METTRE AU POINT LES TECHNOLOGIES DONT IL AVAIT BESOIN. MAIS, QUAND ON VOIT LE RÉSULTAT, ON NE S'EN ÉTONNE PLUS...



Saloperie de zombie, on lui arrache la tête et il attaque encore !

La soirée commençait tranquillement. Vous étiez pépère, accoudé au comptoir dans le bar de votre patelin. Deux types complètement bourrés venaient de manquer de respect à votre copine, la serveuse, alors vous les aviez (presque) tués à coups de clef à molette. Normal. Vous êtes comme ça vous, les Cherokees : faut pas vous emmerder. Bref, tout se passait bien, quand soudain le plafond du bistrot a été arraché par de terribles rayons verts. Les faisceaux tracteurs vous ont capturé et soulevé dans les airs. Votre meuf aussi a été enlevée, ainsi que votre vieux toqué de grand-père qui traînait dans le coin. Vous venez tous les trois d'être pris en stop par des extra-terrestres ! Ils sont arrivés dans leur grand vaisseau cosmique, franchissant les gouffres entre les étoiles. Leur puissance est inimaginable... Et comble de malchance, ils ne sont vraiment pas très gentils. Traditionnellement les Aliens se contentent de vous souder une puce dans le cerveau ou de vous implanter une sonde anale, mais cette fois vos ravisseurs vous réservent un sort beaucoup moins agréable. Après tout, nos Visiteurs ne cherchent pas à nous envahir. Ils veulent seulement nous récolter, nous consommer... Si les éleveurs d'huîtres pratiquent l'ostréiculture, ces créatures-là sont friandes de nos protéines, elles élèvent donc des humains et les moissonnent périodiquement : ça s'appelle l'anthropoculture.

À table !

Et vous voilà à l'intérieur de la Sphère, le gigantesque vaisseau mère des extraterrestres, prisonnier d'un tapis roulant infernal. Par une baie vitrée, on aperçoit la Terre. Les décors sont magnifiques, le Doom Engine est décidément très performant. Et vous profitez pleinement du travail des graphistes, puisque vous ne pouvez pas bouger d'un centimètre : tel un veau à l'abattoir, vous avancez inexorablement vers un gros recycleur industriel

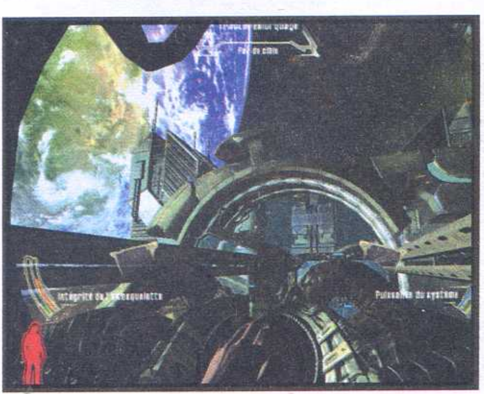






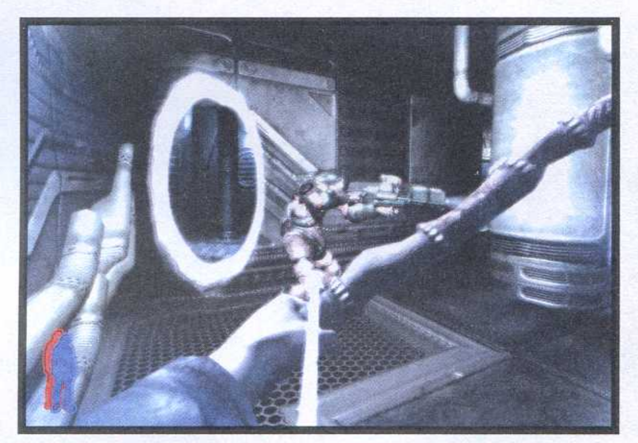
CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR 3D Realms
DÉVELOPPEUR Human Head Studios/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais







chargé de débiter automatiquement vos meilleurs morceaux. Le procédé narratif n'est pas nouveau, on a vu exactement le même dans Half-Life 2 et Quake 4, mais il fait toujours son petit effet. Évidemment vous êtes libéré avant d'être transformé en chair à saucisse, on s'y attendait à peine (franchement, qui aurait peur d'être tué pendant une cinématique d'intro ?). Le mystérieux individu responsable de votre sauvetage se fait hélas buter juste après, sans avoir pu vous donner d'explications, vous laissant seul pour sauver votre copine. Pour le grand-père hélas, il est trop tard : moins chanceux que vous, pépé passe dans la machine à hamburgers… Tout ça vous met très en colère. Ces Aliens sont peut-être très forts et très malins, mais il leur reste encore bien des choses à apprendre de la vie. Et notamment une leçon fondamentale : vraiment, faut pas emmerder les Cherokees.



Invisible, incorporel, mortel : c'est cool d'être un fantôme !

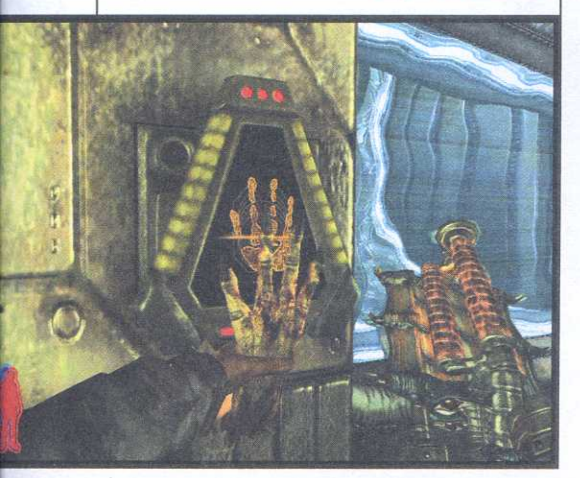
Un indien dur à cuire

Votre ennemi n'est pas banal : la Sphère elle-même est une entité vivante et consciente, un organisme mesurant plusieurs centaines de kilomètres de diamètre, dont les Aliens ne sont que les passagers. À l'intérieur de la Sphère, des mutants zombifiés sont chargés d'entretenir les machines et de nettoyer les sphincters, pendant que des chasseurs lourdement armés font office de globule blanc en éliminant les intrus. Dans cet univers clos, les lois de la physique ne sont plus les mêmes. Par endroits, des chemins magnétiques serpentent sur les murs et les plafonds : vous pouvez y marcher et vous retrouver la tête en bas, complètement désorienté. Ailleurs, la gravité bascule à 90° sur simple pression d'un bouton, une paroi verticale devenant alors le plancher : tout ce qui n'est pas solidement accroché se casse la gueule. On croise également de nombreux portails, des ouvertures flottantes dans l'air et qu'on peut franchir à volonté pour arriver… quelque part. N'importe où. Pour peu que la sortie soit située juste derrière vous, vous pouvez, en regardant par le portail, vous observer de dos… Parfois on se retrouve même à courir à la surface de minuscules astéroïdes dont la gravitation est si faible qu'on a l'impression qu'en sautant trop haut on risque de se placer en orbite autour d'eux ! La progression dans la Sphère regorge de petits puzzles où vous essayez de vous orienter dans un espace 3D aux perspectives complètement faussées. De ce point de vue-là, Prey est une réussite complète : je n'avais jamais rien vu de pareil.



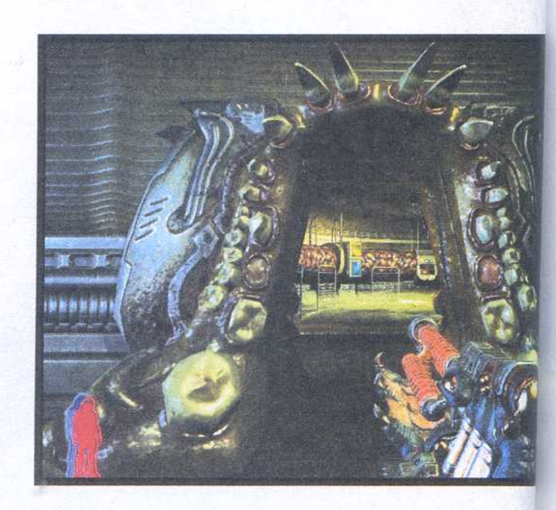
Mais qu'est-ce que je fous là, moi !?

Les mains coupées sont bien pratiques pour déjouer la sécurité.



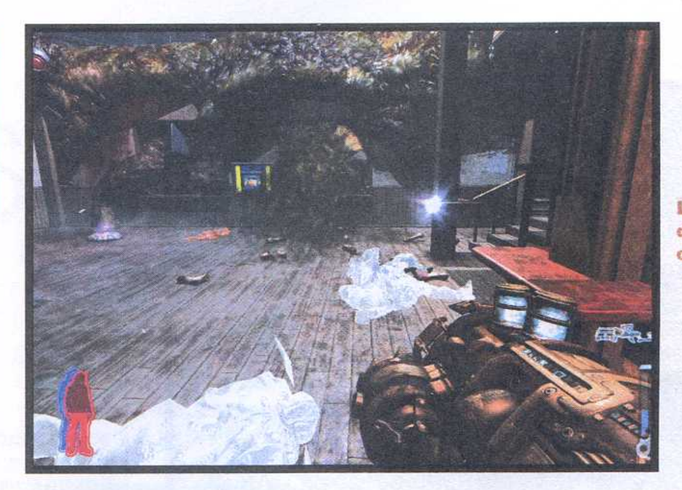
J'ai envie de vomir…

Autre originalité, mais là on nage dans le grand n'importe quoi, notre héros Cherokee est capable de communiquer avec le monde des esprits… Il tape régulièrement la causette avec son grand-père décédé qui lui fait cadeau d'un animal protecteur, un faucon qui s'efforce de distraire vos ennemis en leur filant des coups de bec. Le vieux révèle aussi deux ou trois trucs sympas, par exemple comment voyager sous forme spectrale et ainsi se balader à travers les champs de force. Comme ça, on peut aller débloquer des zones inaccessibles ou ranger son corps dans un ascenseur et sortir pour appuyer sur le bouton de mise en marche à l'extérieur… À certains endroits, on trouve même des passages secrets



Un peu de technique

Basé sur l'excellent moteur de Doom, Prey ne demande pas autant de ressources qu'on pourrait le craindre à première vue. Pour jouer très confortablement, prévoir tout au plus un CPU à 2,5 GHz (pour le moteur physique), 1 Go de Ram, ainsi qu'une carte vidéo 256 Mo, par exemple une GeForce 6800 ou une Radeon X800.



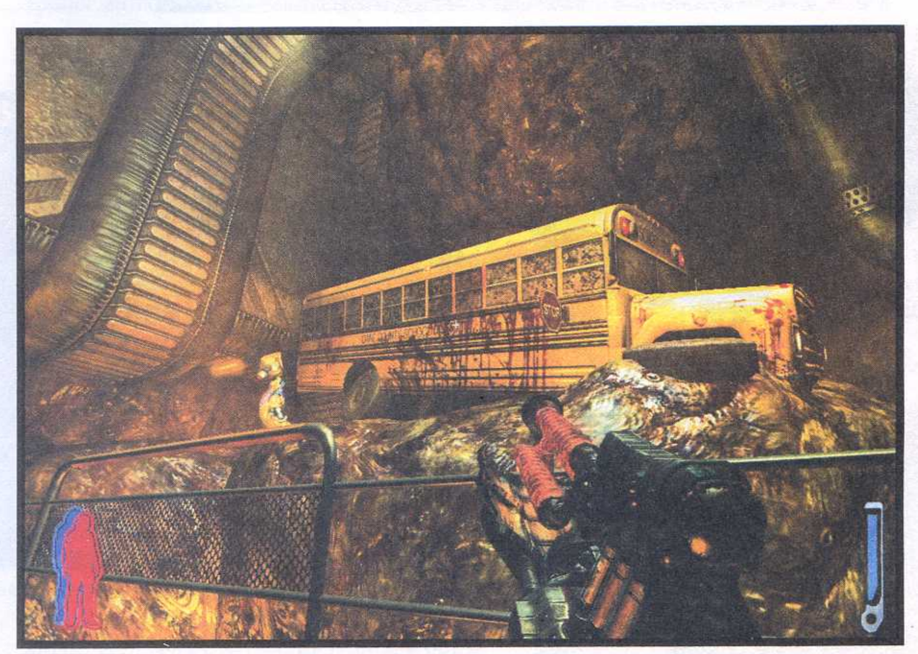
Le rayon congélateur est amusant dans le principe mais, hélas, complètement inefficace.

invisibles qu'on découvre en basculant en mode astral. Mouais… Le procédé est déjà difficile à justifier quand il fait magiquement apparaître des ponts au-dessus du vide, mais alors il devient franchement loufoque lorsqu'il dévoile des caches de munitions. Encore plus fort : sous forme de fantôme, vous pouvez sniper les gens avec un arc mystique… Et ce n'est pas tout : chaque fois que vous mourez, vous partez faire un tour dans le monde des esprits, où on vous demande d'abattre des machins volants avec vos flèches spiritiques. Après quelques secondes vous êtes automatiquement réincarné là où vous étiez mort, alors que tous les ennemis précédemment tués restent des cadavres. Du coup, pas besoin d'être doué pour progresser dans Prey : avec le système de résurrection automatique, vous pouvez venir à bout de n'importe quoi, sans même esquiver, simplement à l'usure…

Le principal attrait de Prey réside dans ses trouvailles graphiques et son univers complètement délirant.

Doom Lite

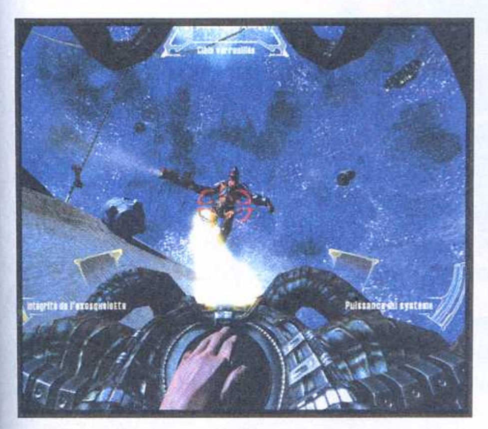
On l'aura compris, Prey n'est pas destiné à un public de hard-core gamers. Les niveaux hyper-linéaires sont bien jolis, mais ne laissent aucune liberté, les ennemis sont trop peu variés et leur I.A. ne vole franchement pas haut. Quant aux armes, elles sont vraiment très molles. Le manque d'intérêt de l'armement fait d'ailleurs craindre le pire pour le multi, dont les huit maps de deathmatch ne font guère envie. Certes, les portails et les variations de gravité apportent de l'originalité, mais la navigation à travers les cartes n'en est que plus difficile. Le principal attrait de Prey réside donc dans ses trouvailles graphiques et son univers complètement délirant. On prend plaisir à blaster des monstres à la pelle, à passer sous forme astrale tous les vingt mètres pour activer des mécanismes évidents, à prendre les commandes de soucoupes volantes équipées de canons et de rayons tracteurs, puis à foncer à toute vitesse dans les galeries de la Sphère.



Les Aliens capturent vraiment n'importe quoi de nos jours.

Le jeu est plein de détails sympathiques : on capte parfois l'émission d'un célèbre animateur radiophonique américain (Art Bell, spécialiste du paranormal), qui reçoit les appels d'auditeurs affolés, témoins de l'attaque Alien. À d'autres moments, on affronte les spectres d'enfants démoniaques, ça met de l'ambiance (par contre, je n'ai aucune idée de ce qu'ils foutent là).
Prey est un titre attachant, souvent très spectaculaire et bourré d'originalité, vous ne regretterez pas la petite dizaine d'heures nécessaires pour le finir. Mais ce n'est pas un très grand FPS.

Atomic



Semblable à un gravity-gun, le rayon tracteur de la soucoupe volante est extrêmement efficace.

En Deux Mots

EXTRÊMEMENT BIEN RÉALISÉ, PREY UTILISE À FOND TOUTE UNE BATTERIE D'EFFETS INÉDITS POUR DÉSORIENTER LE JOUEUR : PORTAILS, CHANGEMENTS DE GRAVITÉ, VOYAGE ASTRAL… DE PLUS, SON SCÉNARIO COMPLÈTEMENT BARRÉ EST DIFFICILE À PRENDRE AU SÉRIEUX, MAIS IL A LE MÉRITE DE L'ORIGINALITÉ. FINALEMENT, ON REGRETTERA SURTOUT LA PAUVRETÉ DES COMBATS QUI ÉVOQUENT IRRÉSISTIBLEMENT DOOM 3 ET QUAKE 4… EN PLUS MOUS.

- + Décors fantastiques
- + Plein d'effets bluffants
- + Bonne mise en scène
- – Armes et ennemis sans grand intérêt
- – Faible durée de vie

9 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



FlatOut 2

TÔLES FROISSÉES



En percutant violemment ses adversaires, on pourra récolter de substantiels bonus. Ou une bonne migraine.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR BUGBEAR ENTERTAINMENT/FINLANDE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX SANS



FLATOUT 2, IL EST UN PEU COMME MOI. IL OUBLIE DE METTRE SON RÉVEIL ET PAF, LE VOILÀ QUI SE POINTE NONCHALAMMENT AVEC TROIS MOIS DE RETARD SUR LE PLANNING. À TEL POINT QU'ON COMMENÇAIT À SE DEMANDER SI TOUT ÇA N'AUGURAIT PAS UNE MAUVAISE SURPRISE. ALLEZ, C'EST L'HEURE DE LEVER LE VOILE ET D'AFFRONTER NOS INQUIÉTUDES.



Ça, c'est pas normal.



Bon, j'espère que le moteur est à l'arrière. Sinon, j'ai un souci.

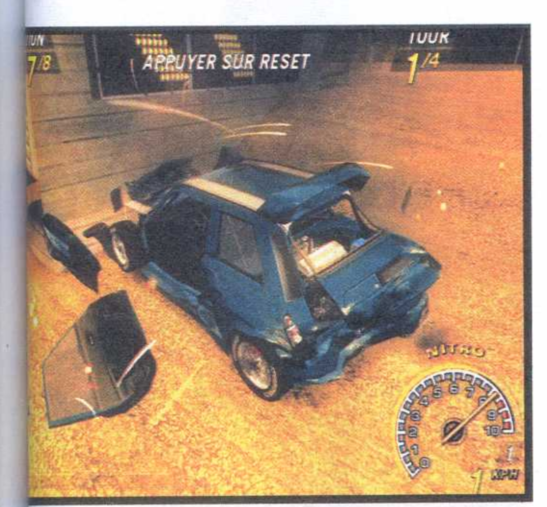
Quand j'étais jeune et irresponsable, j'avais l'habitude d'emprunter en douce la voiture familiale pour aller faire le zouave avec des potes sur les petites routes champêtres de la campagne belge. Jusqu'au jour où, pour je ne sais quelle raison, un gros tracteur qui passait par là m'a contraint à effectuer une brusque manœuvre d'évitement. Je vous passe les détails, mais disons que pour résumer, l'autorité parentale m'a fermement enjoint de recentrer mes aspirations de pilote sur Screamer Rally. C'est dire si je suis ravi aujourd'hui de pouvoir enfin me jeter sur une version finale de ce FlatOut 2, histoire de replonger un instant dans l'insouciance de mes 18 ans et de saccager des trucs à quatre roues sans courir le risque d'être privé de sorties en boîte.

Sans maîtrise, la puissance n'est rien

Au risque de démarrer sur un ton mitigé, je voudrais toutefois mettre en garde les déçus du premier opus qui espéraient une révolution. Soyons francs, il n'en est rien. Si vous êtes allergique à la conduite de savonnettes et que vous préférez l'inertie d'un pilotage sur rails (à la Burnout), vous risquez de vous arracher les cheveux. Dans FlatOut 2, il n'est pas question de garder en permanence le pied au plancher, en espérant qu'un rebond propice sur les murs vous permettra de négocier au mieux un virage délicat. Il va falloir aussi penser à freiner de temps en temps, voire à jongler avec le volant (c'est une image, Yavin, range ça, on sait que tu peux le faire) pour éviter de partir en tête-à-queue au moindre choc. Sans être aussi pointu qu'un GTR2, le pilotage n'en est pas moins exigeant et demande un certain temps d'adaptation. Mais une fois cette phase d'apprentissage passée, c'est du bonheur en barres.

La poupée qui dit « AAAAAAAH ! »

Servi par un moteur 3D fluide et somptueux, FlatOut 2 propose principalement trois types de challenges : des courses sur circuit (forcément), des derbys en arènes fermées (où il s'agit de démolir au plus vite

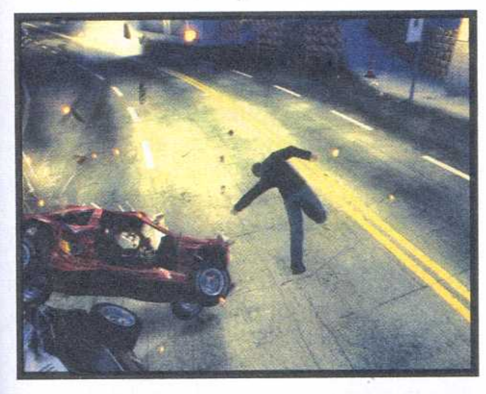


Oups.

Un peu de technique

Rien à dire de ce côté-là, les mecs de Bugbear maîtrisent leur sujet. Même sur un PC relativement modeste (je n'ai pas dit un Pentium III non plus, hein), FlatOut 2 devrait pouvoir s'exprimer tranquillou, sans bégayer. Sur la config minimum, vous pourrez carrément pousser en 1280 avec tout à fond. Caf, lui, le fait tourner comme ça, sur son 24 pouces en 1920x1200. Bourgeois.

Le plus dur, c'est pas la chute. C'est l'atterrissage.



les voitures de vos adversaires en leur titillant le pare-chocs) et enfin, des petites épreuves débiles, sans grand rapport avec le pilotage. Ces dernières, profitant du moteur physique et du « rag doll », vous offrent la possibilité d'envoyer valdinguer votre pilote à travers le pare-brise pour remplir divers objectifs relativement improbables, comme traverser des cercles de feu ou faire du saut à ski... sans ski. Rigolote quelques minutes, voire un poil plus en multi avec des potes, cette version extrême de Jackass ne présente honnêtement guère d'intérêt sur le long terme. Revenons donc aux choses importantes : les courses de ouatures.

Liquidation totale

Bonne nouvelle : les développeurs de Bugbear se sont attelés à rectifier les petits trucs qui fâchaient. Fini notamment les éjections de pilote à outrance. Dans le premier épisode, au moindre impact, le conducteur affichait une forte propension à décoller de son siège pour aller s'échouer quelques dizaines de mètres plus loin dans un râle d'agonie. Rigolote les premières fois, cette pénalité tapait rapidement sur les nerfs. Qu'on se rassure, ce gros défaut a été complètement gommé dans cette nouvelle édition. Vous pourrez donc défoncer tout ce qu'il est possible de démolir sans serrer les fesses à chaque touchette. Les seuls moments où vous risquez l'éjection seront ceux où votre calandre viendra amoureusement chatouiller un mur, ou tout autre gros obstacle comme ces camions garés au beau milieu de l'autoroute. Car, dans FlatOut 2, les routiers semblent ignorer les bienfaits d'inventions modernes tels que parkings et autres aires de repos.

Le garage magique

L'avantage de pouvoir ainsi pulvériser le décor est double. D'une part, cela vous gratifie de « boost » supplémentaire, matérialisé sous forme de nitro dont vous pourrez faire usage à tout moment pour doper votre vitesse. D'autre part, en défonçant certains objets clés, comme des échafaudages par exemple, vous laisserez à vos redoutables poursuivants de quoi aiguiser leurs réflexes. Sans compter que toute cette folie destructrice vous permettra de récolter des bonus en dollars qui, ajoutés à ceux que vous aurez grappillés lors de vos victoires, vous permettront d'améliorer votre véhicule, voire carrément d'en acquérir un nouveau. Par contre, s'il existe bel et bien une gestion des dégâts en course, d'une étape à l'autre, ceux-ci disparaîtront comme par enchantement. Pas la peine donc d'allouer de la thune aux réparations. Une bonne nouvelle pour ceux qui, comme moi, ont un budget serré et un peu de mal à négocier une chicane sur trois roues.

FlatOut 1.5

FlatOut 2 ne serait pas complet sans un mode multi. Ça tombe bien, il y en a un. Là non plus, pas de surprise, en dehors d'un mode « par équipe » pas franchement révolutionnaire. On ne peut même pas ajouter des bots pour épicer une course limitée en joueurs. Une nouvelle mouture qui apparaît donc plus comme une grosse mise à jour que comme un véritable « numéro deux ». On aurait aimé voir apparaître de nouveaux modes de jeu et certains regretteront l'absence de customisation visuelle de ces véhicules, comme dans NFSU. Mais ce ne sont que des mauvaises langues, moi j'arrive parfaitement à la customiser. Suffit de la jeter à 200 km/h sur un arbre.

Faskil



Au début, les bagnoles ont toujours l'air nickel. Au début, seulement.

En Deux Mots

Sans être révolutionnaire, FlatOut 2 est sans conteste l'un des meilleurs titres de tutures orientés arcade sur PC. Et si le manque de réelles nouveautés par rapport au premier opus laisse un petit arrière-goût de « peut mieux faire », vous pouvez malgré tout foncer sans hésitation. Pas dans le mur, hein. Chez votre revendeur.

- \+ Moteur 3D et physique qui poutrent
- \+ I.A. très correcte
- \+ Gestion des dégâts en course
- \+ Design des circuits
- − Prise en main pas toujours instantanée
- − Finalement pas grand-chose de neuf

8	Technique
9	Artistique
7	Intérêt

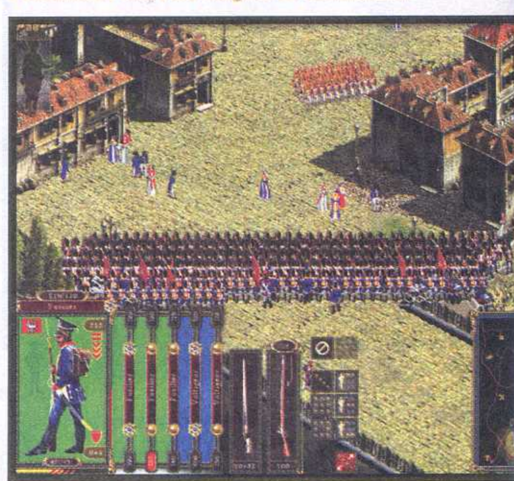




La Pologne n'existait pas à l'époque où Cossacks 2 est supposé se dérouler, mais ça ne l'empêche pas de conquérir l'Europe !



Au cœur des combats, les citadins continuent à déambuler entre les rangées de fantassins...



Cossacks 2

EMPEREUR CABOSSÉ

Battle for Europe

GRANDE DÉCEPTION DE L'ANNÉE DERNIÈRE, COSSACKS 2 REVIENT À LA CHARGE AVEC UNE NOUVELLE EXTENSION STAND-ALONE. ET TOUJOURS LES MÊMES DÉFAUTS.

Un peu de technique

Ne vous fiez pas aux graphismes 2D : on a essayé Cossacks 2 : Battle for Europe sur un 3800+ (2 Go de Ram, une Radeon X800...), et le jeu commence à saccader dès qu'une bataille réunit deux ou trois mille soldats. Gourmand, l'animal...



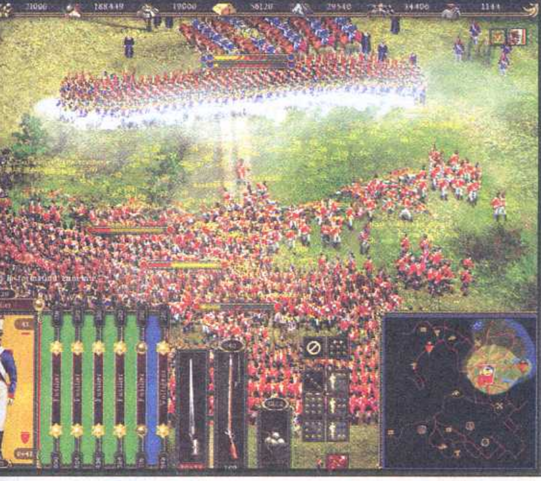
CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR CDV Software
DÉVELOPPEUR GSC Gameworld/Ukraine
TEXTE ET VOIX en français

Pas facile de faire un bon jeu de stratégie temps réel sur Napoléon. En théorie, Cossacks 2 aurait pu être une réussite : gestion des formations, de la fatigue, du moral, des cadences de tir... À première vue, ça pouvait donner un jeu intéressant. Certes, ça paraissait quand même un peu étrange ce mode « Conquête de l'Europe » où des hordes de Mameluks dirigées par l'I.A. partaient d'Égypte pour envahir l'Angleterre, mais au moins ça présageait d'une grande campagne ouverte et originale (c'est une façon polie de dire « carrément absurde »). Hélas, les designers de Cossacks 2 avaient complètement négligé l'un des principes de base de l'art de la guerre : la concentration des forces. En créant une densité de troupes supérieure à celle de l'ennemi, vous obtenez la supériorité numérique locale, et vous le détruisez beaucoup plus facilement qu'en attaquant sur un front large. C'est précisément la raison pour laquelle les soldats de Napoléon combattaient en formation serrée : pour submerger leurs adversaires sous le nombre.

Tactique élémentaire

Malheureusement, pour faciliter le pathfinding, Cossacks 2 viole une règle fondamentale : vos unités peuvent sans problème s'entasser les unes sur les autres, occupant toutes en même temps le même espace physique. Si c'est impossible dans les autres STR, c'est parce que la conséquence est prévisible : la densité ainsi obtenue permet d'exterminer sans difficulté des ennemis beaucoup plus nombreux mais trop dispersés. La victoire n'est alors plus qu'une formalité, le jeu devient bien trop facile. Seule solution pour ne pas profiter de cette faille béante : jouer mal intentionnellement, éparpiller ses forces. Or l'I.A. de vos hommes est tellement pourrie que vous devez en permanence les surveiller, livrés à eux-mêmes ils sont incapables de se défendre. Concentrer ses bataillons est donc nécessaire pour pouvoir tous les garder à l'œil... Cette deuxième édition de Cossacks 2, qui ajoute quatre campagnes scriptées et une vingtaine de nouvelles cartes, ne change rien aux problèmes fondamentaux de l'original. La conquête de l'Europe est toujours une plaisanterie quelle que soit la nation choisie, et les batailles historiques contre l'I.A. se ressemblent toutes.

Atomic



Et pan ! Encore une armée fusillée d'un seul coup.

En Deux Mots

Plombé par des erreurs de game design irrattrapables, Cossacks 2 fait peine à voir quand on le compare aux autres jeux de stratégie (la série Total War en tête). Quelques maps de plus n'y changent rien.

+ C'est mignon, pour de la 2D
- Gameplay à revoir
- Moteur graphique dépassé
- Aucun intérêt historique

3	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT


Comme d'habitude, le jeu permet de rejouer plusieurs batailles historiques.

Distribuée sur Internet pour moins de 15 euros, cette deuxième extension s'intéresse à la carrière météorique d'Alexandre le Grand, roi de Macédoine. Né en 356 avant notre ère, ce général de 20 ans allait administrer une incroyable série de raclées à la superpuissance de l'époque, la Perse. Au terme d'une des plus folles campagnes militaires de l'Histoire, le bougre réussit à conquérir l'essentiel du monde connu en l'espace de 12 petites années, avant de crever à 33 ans d'une gueule de bois carabinée. Contrairement aux habitudes de la série, où on peut généralement jouer plusieurs factions, cette fois la campagne est entièrement focalisée sur les Grecs. Il s'agit d'une véritable course contre la montre : entre son couronnement et sa mort, Alexandre ne dispose que d'une centaine de tours de jeu pour déferler sur la carte. C'est trop peu pour une stratégie prudente et méthodique. Comme dans la réalité, le joueur est donc condamné à la fuite en avant, lancé à la poursuite des armées perses pour tenter de les détruire avant qu'elles ne se regroupent et contre-attaquent.

Rome Total War Alexander

INVASION MYTHIQUE

EN ATTENDANT LA SORTIE DE MEDIEVAL 2, THE CREATIVE ASSEMBLY CONTINUE D'EXPLOITER ROME : TOTAL WAR. ET POUR UNE FOIS CE NE SONT PAS LES BARBARES ORIENTAUX QUI RAVAGENT L'OCCIDENT, C'EST L'INVERSE.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Sega Europe
Développeur The Creative Assembly Ltd/ Angleterre
Texte et voix en anglais dans la version testée

La tactique du hérisson infernal

Heureusement, les Macédoniens peuvent compter sur leur redoutable infanterie lourde. Extrêmement compactes, hérissées de lances de presque six mètres de long, les phalanges s'enfoncent comme dans du beurre dans les rangs adverses. Invulnérables de front, ces unités semblent invincibles en terrain plat. Ce n'est que dans les siècles qui suivent que les Romains réussiront à contrer cette tactique : armés de javelots et de glaives courts, les légionnaires pouvaient infliger une première frappe, puis profiter de leur mobilité supérieure pour éviter l'impact frontal et disloquer les lourdes formations ennemies en menaçant leurs flancs. Mais c'est mission impossible pour les pauvres Perses, qui se font donc laminer à répétition malgré leur supériorité numérique. Le principal souci pour Alexandre consiste en fait à limiter la casse pour ses troupes d'élite et remplacer ses pertes en recrutant des mercenaires locaux, ce qui pose parfois des problèmes stratégiques intéressants. Petit reproche, on regrettera que la campagne s'achève dès la chute de la Perse, nous privant de quelques combats au Pakistan.

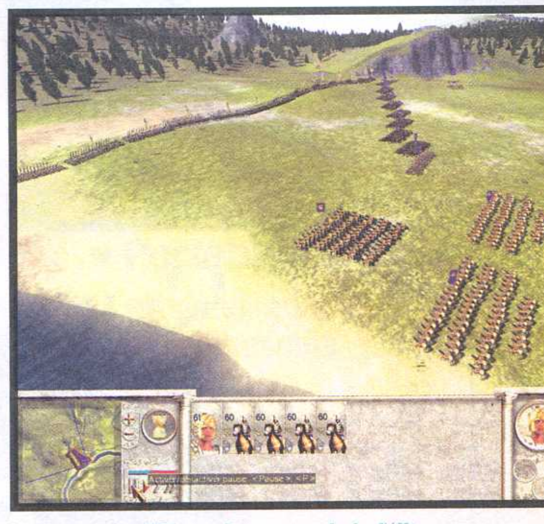
Atomic

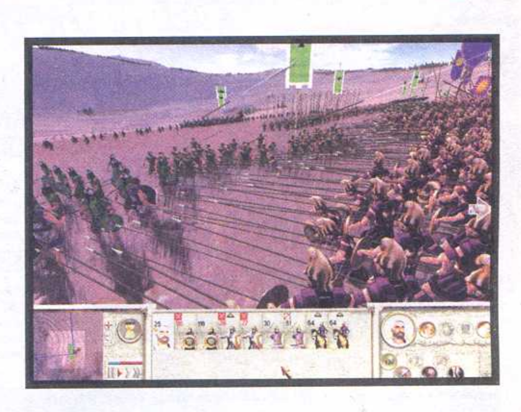
Même les éléphants indiens n'ont aucune chance dans une charge frontale contre les phalanges.



Un peu de technique

Avec ses milliers de combattants en 3D et sa gestion impeccable du moral et des formations, Rome : Total War reste malgré son âge le meilleur moteur pour wargame historique. Pour jouer confortablement, prévoir 512 Mo de Ram et une carte vidéo 128 Mo.


L'arme secrète d'Alexandre : sa cavalerie d'élite.



En Deux Mots

Une campagne intéressante et originale, mais linéaire et avec une durée de vie limitée. Cependant, le prix réduit et l'absence totale de concurrence crédible suffiront à convaincre les fans de se le procurer.

+ Toujours le meilleur jeu du genre
+ Pas cher
− Trop court
− Pas de combats en Inde

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Vous cherchez vos bombardiers ? Ils sont là dedans, quelque part. Débrouillez-vous pour les retrouver.





Bataille de France : complètement larguée, l'I.A. s'efforce d'envoyer mes sous-marins nucléaires à Marseille en remontant la Gironde...

Un peu de technique

Le développement de SR2010 a commencé il y a 6 ans, autant dire que de nos jours il est techniquement complètement à la rue. Si vous avez un vieux 800 MHz qui traîne, ça devrait amplement suffire.

Supreme Ruler 2010

FATRAS INGÉRABLE

DEVENIR DICTATEUR, NE RENDRE DE COMPTES À PERSONNE, FAIRE LA GUERRE DANS LE SEUL BUT D'ACCROÎTRE ENCORE UN PEU PLUS VOTRE IMMENSE POUVOIR PERSONNEL... ÇA VOUS INTÉRESSE ? MALHEUREUX ! SI VOUS SAVIEZ...


TOUT PUBLIC


16 INTERNET


LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 400 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 8 Mo
ÉDITEUR Black Bean Games
DÉVELOPPEUR Battlegoat Studios/Canada
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE





En principe, j'aurais dû être un bon client pour Supreme Ruler 2010, simulation d'anarchie géostratégique et de guerres entre fragments de pays. Hélas... Sur le plan de la politique intérieure, on est supposé gérer son budget dans le moindre détail, planifier les rentrées fiscales, jongler avec les taux d'intérêt, favoriser l'investissement des capitaux privés internationaux, trier l'immigration, supprimer l'aide sociale... Des centaines de variables à ajuster, aux interactions totalement mystérieuses. Ce serait déjà mortellement ennuyeux avec de grands tableaux Excel bien propres, mais là en plus il faut se débrouiller avec des petites cases rabougries cachées dans d'obscurs sous-sous-menus. Au lieu de tout microgérer soi-même, on se contentera donc de choisir des ministres au hasard et de leur donner de vagues directives, sans comprendre ce qu'ils font. Avantage pour les développeurs : comme on ne capte rien à leur jeu, c'est très difficile de prouver qu'ils se foutent de nous et que beaucoup de paramètres, sans aucun effet, ne servent en fait qu'à faire joli.

Fausse simu, mauvais jeu

La partie militaire ne vaut guère mieux : impossible de coordonner en temps réel les manœuvres de plusieurs dizaines de bataillons de blindés, hélicoptères, lance-missiles... Bien sûr, il n'est pas prévu de les grouper de manière cohérente, par division ou corps d'armée, ça serait trop pratique. Du coup, les unités se battent de façon totalement disjointe, chacune de son côté, ça ressemble plus à Warcraft qu'à une vraie bataille moderne. Pourtant, chaque système d'arme est décrit par des rafales de statistiques super pointues qui donnent une impression de grande précision, alors qu'en réalité la modélisation tactique est d'un réalisme plus que douteux. Le joueur humain étant complètement dépassé, l'ordinateur prend sur lui de déplacer toutes ses troupes à sa place, défaisant aveuglément ce que vous tentiez d'organiser. Agacé, on préfère alors laisser le jeu tourner tout seul et aller se faire un petit sandwich, regarder un truc débile à la télé, puis revenir deux heures plus tard pour voir s'il s'est passé quelque chose d'intéressant pendant notre absence. La réponse est non.

Atomic



Vous aimez les chiffres ? Bon appétit !

En Deux Mots

ENFOUI SOUS UN ÉPAIS BROUILLARD D'INFOS INEXPLOITABLES, SUPREME RULER 2010 CACHE PEUT-ÊTRE UN JEU. HÉLAS, CONFONDANT COMPLEXITÉ ET PROFONDEUR, LES DÉVELOPPEURS ONT ACCOUCHÉ D'UN MONSTRE INDIGESTE, AUSSI FUN QU'UNE DÉCLARATION D'IMPÔTS.

- \+ Parfait si on adore la comptabilité
- − Trop d'infos inutiles
- − Manque de feedback
- − Mauvaise gestion des troupes

2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT


actus
dossiers
matériel
logiciel
multimédia
internet
mobilité
jeux
1,90 €
seulement
www.microactuel.com
Août 2006 / N° 18
avec son CD-Rom GRATUIT !
micro actuel
Le magazine de tous les utilisateurs micro
ÉVÉNEMENT : nouvelle Freebox
Que vaut-elle vraiment ? Installation, prise en mains… le TEST vérité !
TÉLÉVISION
JEUX
MUSIQUE
INTERNET
Trouvez le micro qu'il vous faut !
• Mac ou PC
• Media Center
• PC de bureau
• Portable…
24 modèles adaptés à tous vos besoins
ENQUÊTE
Dépannage à domicile
Qui sont les meilleurs ? Où sont les pièges ?
Matériel
9 cartes graphiques pour jouer en 3D
Prêt à jouer sur la plage !
avec le crayon Sudoku
supplément
LE JEU DE LOGIQUE LE PLUS JOUÉ AU MONDE
TOUS NIVEAUX
FACILE, MOYEN, AVANCÉ, EXPERT
avec les règles complète et toutes les solutions!
CD GRATUIT
EDITION COLLECTOR
PC
COLLECTION loisirs
90 logiciels
BARRES D'OUTILS
Firefox
GGSearch
Kartoolbar
Maxthon Browser
Opera…
DIAGNOSTIC
Add/Remove Plus
CCleaner
PageDefrag
Sandra Lite 2007
Speed Fan
Tweak-XP Pro…
MOTEURS DE RECHERCHE
Copernic Desktop Search
EMCO Network Inventory…
» 30 jeux complets pour s'amuser tout l'été!
» 28 outils indispensables pour optimiser son PC
BONUS !
Cars
La démo jouable!
» 15 économiseurs d'écran inédits !
ET PLUS ENCORE…
Future
MEDIA WITH PASSION
EN KIOSQUE ACTUELLEMENT



Si les jeux qui s'intéressent au côté tactique des guerres napoléoniennes ne sont pas rares, bien peu nombreux en revanche sont ceux qui essayent sérieusement de s'attaquer aux réalités stratégiques de l'époque. Et pour cause : représenter de façon un minimum crédible l'ensemble des facteurs logistiques, militaires et politiques de cette période charnière est extrêmement difficile (Cossacks 2 peut en témoigner). On ne peut donc que saluer le courage des développeurs de Crown of Glory, qui s'attaquent à un très gros morceau. L'Europe entière sert de terrain de jeu, de 1792 à 1815. On peut jouer avec les poids lourds comme la France, l'Angleterre, l'Autriche, la Prusse et la Russie, mais aussi avec des puissances plus secondaires comme l'Espagne, la Suède ou la Turquie. Bien entendu, leurs caractéristiques géostratégiques sont soigneusement respectées : le but est de recréer un cadre historique aussi réaliste que possible, pas de pondre un STR équilibré où chaque pays serait identique aux autres.



Les combats tactiques sont un peu moins laids que le reste du jeu.

Crown of Glory

PAVÉ

VOUS AVEZ DÉJÀ ASSISTÉ À UN CONGRÈS D'HISTORIENS CONSACRÉ À NAPOLÉON ? NON, JAMAIS ? MOI SI. DES HEURES SANS BOUGER, VISSÉ SUR UNE CHAISE, LES YEUX VITREUX, À ESSAYER DE NE PAS S'ENDORMIR. EXACTEMENT COMME CROWN OF GLORY.

 TOUT PUBLIC

 8 INTERNET

 8 LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Matrix Games
DÉVELOPPEUR Western Civilization Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un peu de technique

Si votre ordinateur date d'après l'an 2000, il fera tourner Crown of Glory sans problème.

Pour chaque province, une foule de statistiques détaille son activité économique et ses échanges commerciaux, ce qui sert à déterminer l'impact d'une stratégie de blocus continental. Mais le jeu précise aussi pour chaque région la densité de population, l'état des infrastructures de transport, la météo à cette période de l'année, ainsi que la quantité de nourriture et de fourrage disponible. Le tout définit la vitesse de progression des troupes qui s'y déplacent ainsi que les pertes subies par manque de ravitaillement. Quand je vous disais que c'était compliqué…

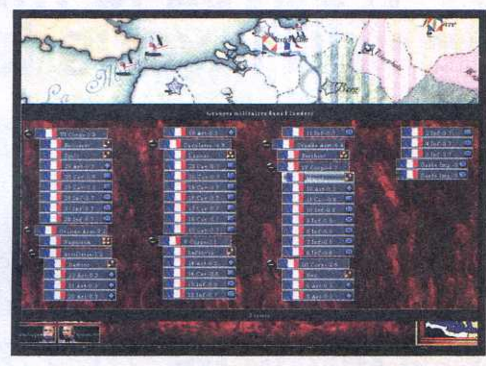
Les joies du travail d'état-major

La parenté de Crown of Glory avec les vieux wargames sur carton est évidente, la principale différence étant que là c'est la machine qui calcule les points de ravitaillement à votre place. C'est le genre de gameplay où on médite longuement avant chaque action et où la précipitation est châtiée sévèrement. C'est carré, solide, documenté, des facteurs aussi divers que l'espionnage, les emprunts bancaires ou l'âge du capitaine sont pris en compte. C'est très complet, mais carrément austère, pour ne pas dire hostile. L'interface primitive et le manque d'accessibilité des règles sont de vrais repoussoirs, je mentirais si je prétendais que je me suis amusé en y jouant.
En conséquence, même si le fautif est le thème du jeu plus que sa réalisation, je crois que seuls les Grognards les plus déterminés trouveront la patience de s'y plonger.

Atomic



L'une des photos de cette page est en fait tirée d'EVE online. Saurez-vous la retrouver ? (ndFumble : comme quoi, la comptabilité, ça peut être sexy, des fois.)



Vous aimez optimiser des organigrammes de corps d'armée ? Si oui, Crown of Glory est fait pour vous !

Ah, des tableaux budgétaires. J'adore ça !



En Deux Mots

COMPLET MAIS RÉBARBATIF, CROWN OF GLORY N'EST PAS À METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS. AVANT DE L'ACHETER, POSEZ-VOUS LA QUESTION : EST-CE QUE VOUS AIMEZ LIRE DES FASCICULES DE RÈGLES ? SI OUI, FONCEZ.

2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE

+ Reconstitution sérieuse
− Froid et indigeste
− Pas à la portée de tout le monde


4 INTÉRÊT

Développé par un petit studio français indépendant, Birth of America est un wargame consacré aux guerres coloniales nord-américaines de la deuxième moitié du XVIIIe siècle. À partir de 1754, Français et Anglais s'entretuent pour le contrôle des Grands Lacs et de leurs richesses. Pris entre deux feux, les indigènes se voient contraints de choisir leur camp et de participer aux combats. Les armées des deux protagonistes comportent donc des régiments d'infanterie régulière, soutenus par de l'artillerie. Mais en marge de ces troupes, surpuissantes et peu mobiles, elles emploient aussi des détachements d'éclaireurs indiens et autres coureurs des bois, unités furtives qui peuvent harceler l'ennemi et disparaître dans les collines au premier signe de danger. Excellente idée : la combinaison de batailles massives et de tactiques de guérilla permet des stratégies asymétriques (historiquement exactes) qui sont très inhabituelles dans ce type de jeu. Naturellement, les conditions climatiques et géographiques de ce théâtre d'opérations jouent aussi un rôle considérable… Non, traverser les Appalaches à pied en plein blizzard n'est pas une bonne idée !

Le Québec : sympa mais frisquet

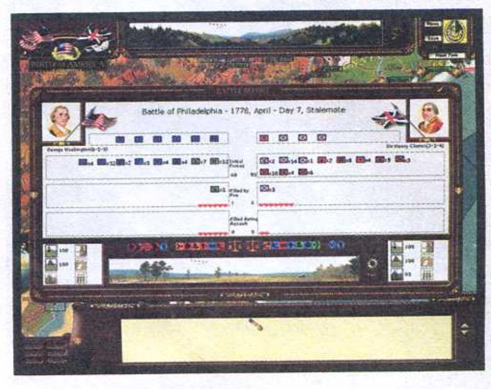
En 1763, la France est contrainte d'abandonner à la perfide Albion la quasi-totalité de ses immenses possessions du Nouveau Monde. Mais le triomphe des Britanniques n'est que de courte durée : douze ans à peine après l'invasion du Canada, leurs propres colonies se révoltent. C'est le début de la guerre d'Indépendance américaine. Cruelle ironie : le leader des insurgés, un certain George Washington, a appris son métier de militaire en combattant pour les Anglais. Malgré tous leurs efforts, les Tuniques Rouges se montrent incapables de capturer le chef des terroristes. Cependant, leur immense supériorité navale leur permet d'attaquer en force n'importe quel point de la côte. Ce n'est qu'après l'intervention de la marine royale française, légèrement rancunière, que la situation tourne définitivement au vinaigre pour les Britons… Avec la possibilité de rejouer ces deux grandes campagnes dans leur intégralité, ou par petits bouts avec des scénarios spécifiques, Birth of America est un wargame plaisant, recommandable à tous les amateurs.

Atomic



DEUX SIÈCLES AVANT LA NAISSANCE DE GEORGE W. BUSH, LES ÉTATS-UNIS N'EXISTAIENT PAS ENCORE. VOICI UN JEU POUR COMPRENDRE COMMENT LE DESTIN DE LA FUTURE GRANDE PUISSANCE DÉPENDAIT ALORS DE QUELQUES TRAPPEURS HIRSUTES.

Après chaque bataille, un panneau statistique détaillé permet de mieux comprendre ce qui s'est passé.









CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 384 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR AGEOD
DÉVELOPPEUR AGEOD/France
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Birth of America

STRATÉGIE HISTORIQUE



Un peu de technique

Techniquement plus lourd qu'il n'en a l'air, Birth of America tournera au mieux sur un PC avec 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo. Mais comme il s'agit d'un jeu tour par tour, on peut tout à fait envisager une machine plus faible.



Bien jauger la valeur de vos officiers est indispensable pour tirer le meilleur de vos troupes.

En Deux Mots

Du beau boulot. Birth of America est un bon exemple de wargame profond, accessible, original et bien fini. Si seulement Paradox pouvait s'en inspirer…

- \+ Règles claires et bien conçues
- \+ Bonne ergonomie
- \+ Achetable directement par téléchargement
- − Carte pas toujours très lisible

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE



INTÉRÊT





Il y a bien longtemps, quand j'étais encore jeune et vif, j'arpentais régulièrement les salles d'arcade, un paquet de piécettes à la main, claquant toute ma thune dans les derniers titres à la mode : Donkey Kong, Tron, je me suis même arraché les cheveux avec ce bon vieux Dirk dans le cartoonesque Dragon's Lair. Mais s'il y a bien un jeu qui a marqué ma jeunesse ludique, c'est sans conteste Outrun. Imaginez ma joie lorsque j'ai appris qu'une version « remasterisée » pointait le nez sur PC. Hélas, tout passe, tout lasse, et je dois avouer que 20 ans plus tard, la magie, même à grands coups de lifting visuel, n'opère plus avec la même efficacité.

Vieille conduite

Pourtant, dès les premières minutes, Outrun 2 Coast 2 Coast (tu permets que je t'appelle « O2C2C » ?) rassure : les graphismes sont soignés et le moteur, bien qu'un peu gourmand, ne manifeste aucun signe de faiblesse ou de ralentissement désagréable. Hop, on saute dans une F40 et on écrase le champignon en chantonnant le célèbre « Splash Wave ». On prend son pied à réaliser des glissades défiant la physique et l'on retrouve, non sans une certaine émotion, les joies simples d'un bon petit jeu d'arcade. Malheureusement, au bout d'une mince heure de conduite, O2C2C montre sérieusement ses limites : une désagréable sensation de parcourir toujours les mêmes routes, des modèles de véhicules entre lesquels on ne perçoit pas non plus de différence notable et un gameplay offrant finalement assez peu de challenge.

Outrun 2006 Coast 2 Coast

C'ÉTAIT MIEUX AVANT

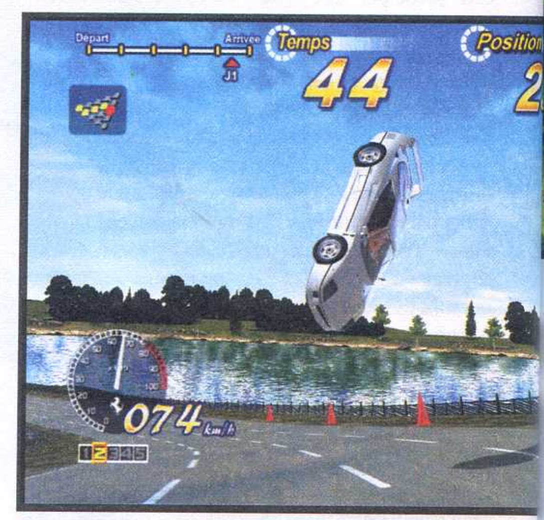
LE PC N'AVAIT PAS EU DROIT À SA VERSION D'OUTRUN 2, REMIX DU CLASSIQUE DES SALLES D'ARCADE SORTI DANS LES ANNÉES 80. UNE ERREUR MOLLEMENT RÉPARÉE AVEC CE COAST 2 COAST EN DEMI-TEINTE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

Config minimum CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Sega
Développeur Sumo Digital Ltd/ Grande-Bretagne
Texte & Voix en français

Un peu de technique

Pas de surprise, O2C2C tournera sans difficulté sur n'importe quelle machine d'entrée de gamme. Évitez toutefois de descendre en dessous de la config mini sous peine de ralentissements désagréables qui finiraient de réduire l'intérêt du titre à néant.



Oups.



Inquiétant, cette fumée.

Cyd errant

Mais le pire demeure sans conteste le mode multi qui souffre d'un code réseau absolument catastrophique : les voitures de vos potes se téléportent, disparaissent même parfois de l'écran et l'indication de votre position est le plus souvent aléatoire. Demandez à Cyd qui, après avoir passé toute la course en tête (jusque sur la ligne d'arrivée), a découvert au moment de consulter le tableau des scores que « moi pas premier, ça être gros bug ». Au final, malgré la présence de plusieurs jeux en un (Outrun 2, Outrun 2SP et ce dernier Coast 2 Coast), on a rapidement le sentiment d'avoir tout vu et tout fait. Et vu qu'on peut oublier les parties avec ses potes (en espérant un éventuel patch), même pour à peine plus de 30 euros, j'ai un peu de mal à vous recommander ce jeu de tutures. Sauf si vous êtes un incorrigible nostalgique ou que vous avez horreur de pianoter sur plus de deux touches à la fois. Et là encore, j'aurais plutôt tendance à vous conseiller d'attendre FlatOut 2.

Faskil



On peut désormais profiter de l'aspiration en collant au train des autres véhicules.

En Deux Mots

Remix d'un grand classique des salles d'arcade, O2C2C peine à susciter l'intérêt plus de quelques minutes, malgré un habillage graphique plus que correct. Pour fans ou joueurs (très) occasionnels.

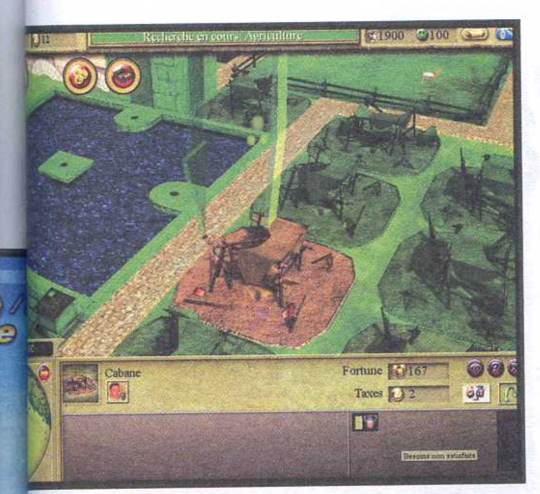
+ Un joli moment de nostalgie
- Manque de variété
- Gameplay suranné
- Code réseau à la ramasse

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

CivCity Rome

SIMILIZATION

UNE MARQUE COMME CIVILIZATION, ON A ENVIE QU'ELLE FASSE DES PETITS. FIRAXIS ET FIREFLY ONT DONC ÉTÉ INVITÉS À S'ACCOUPLER POUR METTRE UN LABEL CIV SUR UNE SIMULATION URBAINE. VOUS ÊTES POUR OU CONTRE LES MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES ?



Le coup typique, un bassin au bout de l'aqueduc et des maisons qui réclament de l'eau ...

CivCity : Rome est un city builder antique essayant de mêler habilement les bases du genre et des trouvailles originales inspirées de Civilization. L'histoire est classique : en tant que gouverneur romain, on construit des villes en visant des objectifs : exporter du blé, obtenir un nombre donné d'habitants, etc. On retrouve le gameplay habituel : plusieurs dizaines de bâtiments et une évolution de la cité par l'enrichissement des habitants. Davantage de sous égal plus de constructions, vous voyez le topo.

Sauvez mes cheveux !

Le moteur 3D est plutôt agréable. On peut tourner dans tous les sens, zoomer et dézoomer à volonté, mais pas trop. La hauteur maximale est basse, trop pour pouvoir avoir une bonne vue globale. Dommage, surtout que les villes sont assez jolies. Premier souci majeur : les incohérences qui frisent le « mais c'est tout buggé, ton truc là ! » Les constructions ne sont parfois pas prises en compte. On s'arrache les cheveux sur des villes qui n'évoluent pas, alors qu'on a construit cinquante fois le bâtiment demandé. Ajoutez à cela des cartes plutôt petites et vous obtenez une première dose de frustration.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Take 2
DÉVELOPPEUR Firefly Studios/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français



RIP Sid Meier

Le sentiment de « hum, dommage » vaut aussi pour les innovations tirées du hit de Sid Meier. Une carte de la région, au design rappelant vaguement Civ 4, permet de créer des routes commerciales avec les voisins et de repérer les ennemis. C'est bien, mais c'est trop limité : les villes alliées sont rares et ne proposent qu'une ou deux denrées à échanger. L'idée de mettre un peu de RTS est très bonne. Sauf que la gestion des troupes est désastreuse : pathfinding étrange, I.A. pour le moins faiblarde. Seul le système de recherche scientifique remonte le niveau. Là, on retrouve bien l'ambiance de Civilization avec un arbre technologique intéressant et des choix cornéliens à faire.

Un petit mot pour finir sur l'habillage et l'interface : bof. J'avais prévenu que ce serait court ! C'est très sobre, pour ne pas dire moche sur certains écrans. On trouve rapidement et facilement les menus ou infos que l'on cherche, c'est déjà ça. On s'en contente. C'est un peu à l'image de tout le jeu d'ailleurs : on s'attendait à un bon produit et il est tout juste moyen. Et là, difficile de s'en contenter quand il faut passer à la caisse…

Nedd



Un peu de technique

Le moteur de CivCity m'a paru étonnement gourmand. Impossible de pousser la résolution sur ma config « milieu de gamme » au-delà de 1024 sans subir de gros ralentissements, même sur des cartes vides. À noter aussi quelques freezes intempestifs. Pas bien optimisé tout ça !



Massilia en l'an 2 heures après Nedd.



La carte n'est malheureusement que régionale, on n'a pas tout l'empire sous la main. Par contre, on peut envoyer les légions fritter les barbares.

En Deux Mots

AVEC SES QUELQUES BONNES IDÉES, CIVCITY : ROME AURAIT PU ÊTRE UN PRODUIT PLAISANT. MALHEUREUSEMENT SA RÉALISATION MOYENNE, SES CHOIX DE GAMEPLAY DÉCEVANTS ET SES BUGS GÂCHENT LA FÊTE.

+ Des idées intéressantes
- Trop de bugs
- Pourquoi avoir bridé les innovations ?

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE


5 INTÉRÊT

Civilization IV Warlords

ENCORE PLUS FORT



Chaque grand général est équivalent à vingt points d'expérience.



CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR 2K Games
DÉVELOPPEUR Firaxis Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

ON DÉPLORE SOUVENT QUE LES SUITES NE VAILLENT PAS L'ORIGINAL OU QUE LES JEUX VIDÉO FASSENT DU SUR-PLACE. CIVILIZATION IV EN EST LE CONTRE-EXEMPLE PARFAIT...

Warlords tombe à pic : avec ce numéro d'été, on s'apprêtait justement à parler de Civilization IV dans le bilan des meilleurs titres de l'année. Le quatrième épisode de la célèbre série est en effet le plus riche et le plus intéressant de tous. Les concepts ébauchés dans le troisième opus sont enfin fonctionnels : la culture, les ressources, les unités originales et les leaders spécifiques à chaque nation apportent beaucoup au jeu, sans le déséquilibrer. L'apparition de la religion et des personnages illustres ouvre de nouvelles perspectives stratégiques pour les joueurs pacifistes, alors que tout le versant militaire, entièrement reconstruit, fait de Civ4 un wargame passionnant. Le rythme de la partie a été finement ajusté afin de permettre à chaque époque d'être attrayante et compétitive, sans les périodes d'inactivité forcée qui grevaient les autres épisodes. Certains mécanismes au cœur du gameplay depuis Civ1 ont été corrigés, voire abandonnés complètement et ce, dans le seul but de réduire la microgestion... et ça marche ! Les types de gouvernements ont été rénovés et, avec l'I.A., la diplomatie a fait également de gros progrès. Enfin, le générateur aléatoire de cartes est une merveille : les positions de départ sont différentes à chaque partie, mais toujours jouables.



Grâce aux trirèmes, très efficaces pour couler les galères de transport, on a droit à de belles batailles navales dès l'Antiquité.



Très utile pour se faire de l'or facilement, le temple d'Artémis est l'une des merveilles ajoutées par Warlords.

Richesse et diversité à piller

La très grande force du design de Civilization 4, c'est d'offrir plusieurs solutions pour chaque problème. Le joueur est constamment en train de faire des choix intéressants, alors que, dans beaucoup d'autres jeux, soit le problème est incompréhensible (généralement par manque de feedback), du coup on ne voit pas de solution adaptée et on réagit au hasard (il n'y a donc pas vraiment de choix), soit le problème a une solution évidente, qu'on applique (et il n'y a pas de choix non plus). Un exemple de vrai choix : la gestion du moral de la population dans Civ4. Comment rendre heureux les habitants de vos villes ? Il y a la réponse militaire : on met suffisamment de troupes en garnison pour déclarer la loi martiale et tous les mécontents ferment leurs gueules. Évidemment, ça ne marche pas dans une démocratie. La solution religieuse : si votre civilisation a développé plusieurs grandes religions, multiplier les temples peut aider à maintenir le



Très efficace pour repousser les Barbares, la Grande Muraille accélère aussi l'apparition des grands généraux.

calme. Mais vous pouvez également améliorer le niveau de vie de la population en vous procurant de nouvelles ressources. Pour cela, vous pouvez établir des colonies lointaines et importer leurs produits exotiques (mais, pour ça, il faut s'y installer le premier), ou bien envahir vos voisins pour piller leurs richesses (mais il vaut mieux être sûr de son coup), ou encore les obtenir pacifiquement, par le commerce et la diplomatie. Une autre solution consiste à réduire la moitié de vos habitants en esclavage et les envoyer aux travaux forcés, comme ça les survivants ont plus de place. Toutes ces solutions sont envisageables et marchent réellement, mais, en fonction du contexte, certaines sont plus intéressantes que d'autres. L'important c'est que le joueur décide : il a plusieurs cartes en main et il essaie de les utiliser au mieux. C'est ça, un grand jeu de stratégie.

Améliorer un chef-d'œuvre

Avec l'extension Warlords, on découvre quelques civilisations supplémentaires (Carthaginois, Zoulous, Vikings, Celtes, Coréens, Ottomans). Ce n'était pas indispensable, mais ça ne fait pas de mal. De nouveaux leaders historiques sont là aussi : Churchill chez les Anglais, Staline pour les Russes... Le plus sympa dans tout ça, c'est surtout l'arrivée de trois traits de personnalités inédits et le rééquilibrage complet de ceux qui existaient déjà. Ainsi le trait « charismatique » génère du contentement pour vos villes et permet à vos troupes de s'aguerrir plus rapidement, alors que le trait « impérialiste » accélère la production de colons et favorise l'apparition de grands généraux, les fameux Warlords. Ce nouveau type de personnage illustre est un ajout croustillant. Plus vous remportez de batailles, plus vite vous récupérez un Napoléon ou un Rommel : les joueurs les plus agressifs en bénéficient donc plus que les pacifistes, ce qui est logique. En accordant un gros bonus d'expérience à vos armées, les grands généraux ont un effet substantiel, mais attention ! Ils peuvent aussi être tués au combat... Les unités ont également été rééquilibrées : la cavalerie et les catapultes ont beaucoup plus de chance de survivre à une attaque manquée, ce qui augmente énormément leur utilité tactique et donc approfondit encore l'intérêt global. Warlords apporte aussi quelques nouveaux bâtiments et nouvelles merveilles, mais surtout il contient sept missions originales : guerres antiques en Chine, en Grèce ou dans la Méditerranée romaine, campagne d'Alexandre et de Gengis Khan, ou encore un mode de jeu très folklorique où on joue les Barbares et on tente de détruire toutes les civilisations. Chaque scénario a ses unités et technologies spécifiques, mais aussi des mécanismes de jeu remaniés (par exemple pour fabriquer des troupes fraîches avec la horde mongole, totalement nomade, qui n'a pas de villes). Des dizaines d'heures de plaisir en perspective.

Atomic

Un peu de technique

C'est du tour par tour, donc pas besoin d'une grosse bécane. On peut se contenter sans problème d'un processeur 1,5 GHz, de 512 Mo de Ram et d'une carte vidéo 64 Mo.

Arme de siège spécialisée dans l'attaque des villes, le trébuchet est encore plus efficace que les catapultes.







O.K., c'est vrai, Alexandre le Grand en version Civ4 n'a pas d'aussi bons graphismes qu'avec Total War...

En Deux Mots

Même si, à première vue, cette extension peut paraître assez pauvre, en réalité elle renouvelle Civ4 en profondeur et relance réellement son intérêt. Les scénarios, à eux seuls, garantissent de longues nuits d'insomnie. Pour le prix d'un simple add-on, il serait dommage de s'en priver.

- + Combats encore plus intéressants
- + Une foule de scénarios originaux
- + Des tas de petites nouveautés
- – Je n'ai plus le temps de dormir

6	Technique
6	Artistique
9	Intérêt



Legion Arena Cult of Mithras

L'ARMÉE DES MORTS

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Slitherine Software **DÉVELOPPEUR** Slitherine Software/Angleterre **TEXTE** en français **ET VOIX** en français

ET HOP, PREMIÈRE EXTENSION POUR LEGION ARENA, LE PETIT JEU DE MASSACRE SYMPA POUR LES FANS DES ROMAINS.



Quand un millier de démons vous foncent dessus, il vaut mieux avoir préparé un plan bien costaud.

Pour se démarquer un peu du train-train des autres jeux historiques, Cult of Mithras tente de faire un peu original : après avoir pris un mauvais coup sur la tête, vous vous réveillez dans une étrange contrée. Vos légionnaires sont là aussi, amnésiques. Mais alors que vous essayez de comprendre ce qui vous arrive, vous êtes assailli par des hordes de spectres et de guerriers maudits. En fait, vous avez été kidnappé par les dieux olympiques, toujours aussi farceurs, et vous voilà condamné à errer dans un monde inconnu. Un peu comme Ulysse 31, mais sans Nono le petit robot (un peu plus tard vous découvrirez qu'en fait vous êtes mort, mais vous ne le saviez pas encore). Comme dans Legion Arena, le jeu est une succession de problèmes tactiques à résoudre en quelques minutes, la nouveauté étant que cette fois vos ennemis ne sont pas humains : les fantômes sont insensibles aux projectiles, les démons enflammés et les goules dévoreuses de cadavres combattent avec une sauvagerie extrême, ce genre de chose. Bien sûr, entre deux batailles, vous pouvez upgrader votre armée, choisir de nouveaux équipements, entraîner vos troupes les plus expérimentées… Les combats proposés sont variés et intéressants, la difficulté est bien échelonnée et le rythme suffisamment rapide pour qu'on ne s'ennuie pas. On appréciera aussi l'apparition de batailles liées, où vous enchaînez parfois trois ou quatre bastons d'affilée sans pouvoir remplacer vos pertes entre-temps. Du coup, il ne suffit plus de gagner, il faut aussi économiser vos forces en pensant à l'affrontement suivant. Sans révolutionner le jeu d'origine, Cult of Mithras est une extension honnête, bien qu'un peu courte.



Atomic

+ Quelques nouvelles unités intéressantes
+ Des batailles épiques
− On en voudrait un peu plus

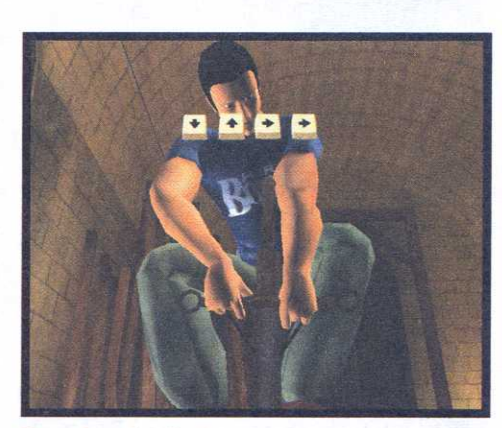
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	6	6

Fort Boyard Le Jeu

VU À LA TV

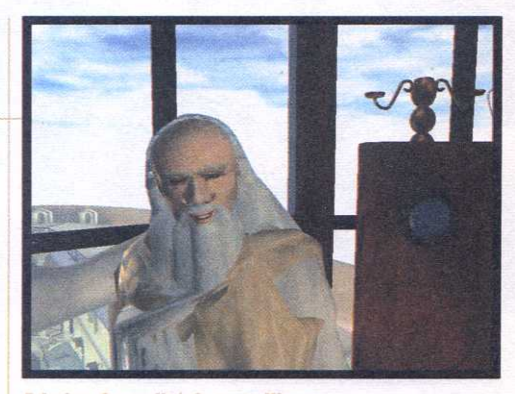
DES PIÈGES, DES SOUTERRAINS, DES PIÈCES D'OR, DES NAINS… PAS DE DRAGON, MAIS PAR CONTRE IL Y A DU SAUT À L'ÉLASTIQUE.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Mindscape **DÉVELOPPEUR** Ginger Studios/France **TEXTE ET VOIX** en français



Vas-y champion, tire !

Fidèle adaptation du célèbre jeu télévisé éponyme, Fort Boyard vous propose de vivre de palpitantes aventures avec vos héros préférés, Passe-Partout et le Père Fouras ! À la tête de votre vaillant groupe d'aventuriers, oserez-vous affronter les pièges sournois de la terrifiante forteresse ? Attention, il faudra faire preuve de beaucoup de courage, de force, d'astuce et d'espièglerie pour dérober le trésor ! Après une interminable présentation impossible à couper et dont les graphismes repoussent les limites de l'horreur, les premières épreuves vous attendent. Pendant que vous moulinez avec votre souris ou que vous martelez frénétiquement votre clavier pour tenter de réussir les mini-jeux proposés, vos coéquipiers vous crient de judicieux encouragements, du style « Respire, respire ! » ou « T'as le temps, dépêche-toi ! ». Le niveau de difficulté oscille entre l'écœurant (quand on ne capte pas du premier coup ce qu'on était supposé faire) et le dérisoirement facile (il faut le faire exprès pour se planter). Comme à la TV, entre chaque épreuve vous êtes obligé de regarder les candidats qui cavalent dans les couloirs dans le seul but de perdre du temps. On vous demandera aussi parfois de résoudre les retorses énigmes du Père Fouras (niveau CM2), prétextes à de nouvelles cinématiques farcies de gros plans abominables. Les duels contre les Maîtres des Ténèbres (bonneteau, cartes à jouer…) sont un peu moins nazes, mais on s'en lasse au bout de cinq minutes. En une petite heure, on fait le tour de la totalité du contenu du jeu. Et tout ça pour seulement 35 euros ! Bref, n'attendez plus : Fort Boyard est un super-cadeau à offrir à vos enfants si vous souhaitez les punir !



Admirez la qualité du maquillage…

Atomic

+ Désinstallation rapide
− Réalisation pathétique
− Durée de vie ridicule





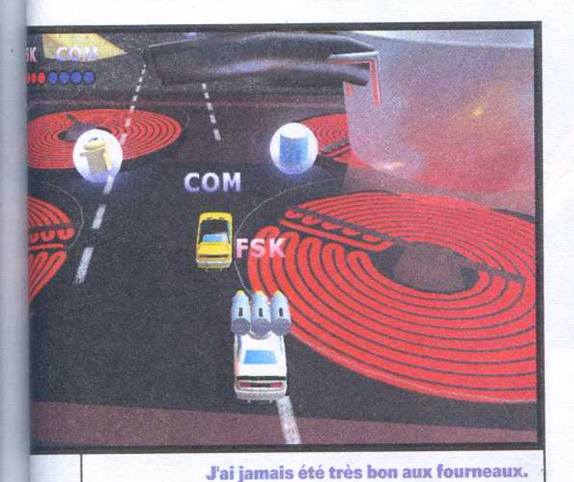
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
1	1	2







CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR SUPERSONIC SOFTWARE/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX SANS



J'ai jamais été très bon aux fourneaux.

LA NOSTALGIE, PARFOIS, ÇA A DU BON. MOI, EN TOUT CAS, JE SUIS CLIENT : RÉÉCOUTER SES VIEUX DISQUES, REVOIR DES FILMS EN VHS, RESSORTIR AVEC SES EX... PAR CONTRE, QUAND ÇA TOUCHE AU JEU VIDÉO, J'AI DU MAL. ET CE N'EST PAS CE NOUVEAU MICRO MACHINES QUI VA ME FAIRE CHANGER D'AVIS.

Micro Machines v4

C'ÉTAIT MIEUX AVANT

Apparemment, nos amis de Codemasters nagent en pleine vague « revival » pour le moment. Après un « remix » un peu lourdaud du classique Sensible Soccer, les voici qui jettent à nouveau un coup d'œil dans le rétro et nous ressuscitent les Micro Machines. Ma foi, pourquoi pas. Je me souviens que le tout premier, sorti en 91 sur Amiga, avait pulvérisé ma productivité de l'époque, déjà mal en point. Sans compter celle de mes amis. Oui, Micro Machines en multi, c'était un peu un incontournable. Le deuxième opus, sans doute encore plus. Mais depuis, soyons francs, le titre n'a jamais vraiment su évoluer en terme de gameplay. Vieilles marmites, meilleures soupes, moi je veux bien. Mais il y a moment où il faut arrêter de vivre dans le passé et essayer de faire autre chose. Au menu de cette nouvelle édition estampillée 2006, bah, rien de bien neuf. Des voitures miniatures se disputent des courses sans merci sur des circuits originaux (dans la cuisine, à la plage, sur les toits, etc.) et se mettent des bâtons dans les pneus à grands coups d'armes rigolotes (marteau géant, lance-missiles, dés explosifs, etc.).

Rage against the Micro Machine

Malheureusement, d'un concept rigolo, Supersonic en a fait un jeu imbuvable. La conduite est déconcertante (à cause des mouvements de caméra pas toujours très heureux), la maniabilité en prend pour son grade, sans oublier le manque total de précision des différentes armes qui empêchent d'en faire une utilisation réellement efficace. Et comme chaque véhicule a désormais un stock de points de vie, il ne suffit plus de toucher l'adversaire pour s'en débarrasser, il faut s'y prendre à plusieurs reprises. Épuisant. Qui plus est, comme dans les précédents opus, l'I.A. maîtrise le volant avec une habileté redoutable, voire agaçante, même au niveau facile. Et vu qu'il faut impérativement finir premier pour débloquer le parcours suivant, vous comprenez pourquoi ma souris est allé régulièrement faire des bisous au mur d'en face. Reste alors le multi, pour peu que vous jouiez sur un écran splitté. Parce qu'en mode réseau, le jeu ne gère plus les collisions. Oui, je sais, moi non plus je n'ai pas compris. Au final, avec son gameplay et ses graphismes vieillots, MMV4 n'a pas réussi à me passionner plus d'une heure. Je trouve que c'est déjà beaucoup trop.

Faskil

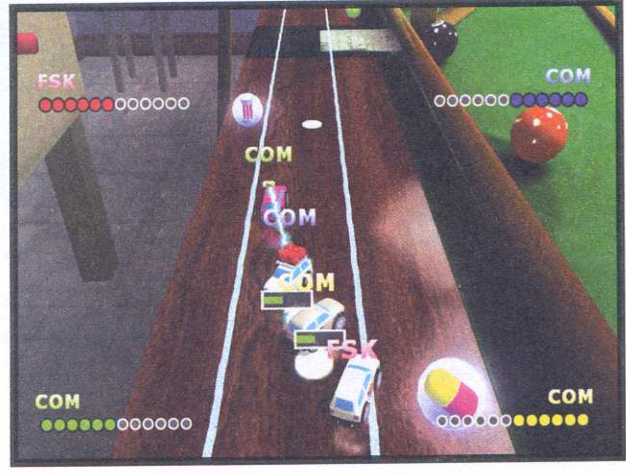


« Si j'avais un marteau... » Ah ben, ça tombe bien : j'en ai un.



Un peu de technique

Pas trop de soucis de ce côté-là, même la config mini recommandée par Codemasters fera tourner le jeu sans broncher. Mais bon, cela dit, si vous avez encore un processeur à 800 MHz, il y a peut-être d'autres priorités budgétaires à envisager, non ?



Les petites barres vertes indiquent les points de vie de chaque concurrent. Un concept très lointain du « one shot, one kill » des versions précédentes.

En Deux Mots

ÇA AURAIT PU ÊTRE UN PETIT JEU FUN, RIGOLO, PARFAIT POUR L'ÉTÉ ET PAS CHER. AU FINAL, CE MICRO MACHINES V4 EST JUSTE UN JEU PAS CHER.

- \+ On peut jouer à plusieurs sur le même PC
- − Graphismes et gameplay vieillots
- − Difficulté élevée en solo
- − Pas de collisions en mode réseau

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



LES PORTAGES DE JEUX CONSOLE VERS LE PC SONT GÉNÉRALEMENT LOIN D'ÊTRE RÉUSSIS. MALHEUREUSEMENT, DEVIL MAY CRY 3 NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE. ALORS COMMENT PEUT-ON FOIRER UN DES MEILLEURS TITRES D'ACTION ? EXPLICATIONS !

Devil May Cry 3

BIEN JOUÉ LES MECS



Quelle classe ce Dante quand même. Si Faskil tente la même chose, il se coupe une jambe.

Belle gueule, grosses armes, combattant hors pair et vanneur, voilà qui représente bien Dante, le héros charismatique de la série Devil May Cry sortie sur Playstation 2. Aujourd'hui, les joueurs PC peuvent profiter du troisième épisode qui reste dans le même esprit que ses prédécesseurs : un scénario simple, des décors magnifiques, des combats ultra dynamiques et des boss impressionnants. Mais si Devil May Cry 3 est un vrai régal côté action sa difficulté risque d'en rebuter plus d'un. Il faut avouer que Capcom a mis la barre assez haut et ce, dès le début de l'aventure. Autant vous dire qu'il faudra maîtriser vos techniques de combat pour espérer terminer la vingtaine de missions disponibles avec succès. Heureusement, tout au long de l'aventure Dante découvre de nouvelles armes et peut débloquer d'autres combos en les achetant contre des orbes qu'il récolte sur ses ennemis. C'est d'ailleurs sur les différents styles de combats que repose tout le charme de DMC. Mais l'exécution de ces différents mouvements meurtriers nécessite une certaine précision qui est totalement passée à la trappe dans ce portage console/PC.

Fallait oser !

Dante a beau posséder classe et humour lorsqu'il se bat, il n'est pas de taille à lutter quand il se trouve au cœur d'un portage pourri. La version PC est une véritable catastrophe au niveau des contrôles vu la compatibilité des paddles, le stick analogique gauche étant inversé avec celui de droite, tout comme les directions pour le déplacement. Oui, c'est gênant de voir son perso aller à droite alors qu'on désire descendre. Vu qu'il est impossible de configurer les touches de déplacements, DMC3 s'avère carrément injouable. Et autant vous dire qu'avancer dans Devil May Cry 3 en utilisant le clavier relève de l'exploit. Réussir à saboter un titre excellent en foirant totalement les commandes, bravo. Il existe tout de même une astuce pour jouer correctement (voir encadré) mais le fait de devoir bidouiller pour profiter d'un jeu est inadmissible. Même pour 30 euros je vous déconseille donc, à contrecœur, cette version PC.

Cyd





CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Capcom
DÉVELOPPEUR Capcom/Japon
TEXTE ET VOIX en anglais

Pour les acharnés...

Au vu de tout ce que j'ai pu lire sur divers forums, il semblerait qu'aucun paddle ne soit épargné par ce problème de compatibilité. Déjà, il vous faut obligatoirement un pad équipé de deux sticks analogiques pour jouer à Devil May Cry 3. Ensuite il faut télécharger un logiciel type JoyToKey (Google est ton ami) afin d'attribuer les touches convenablement. Une fois JTK démarré, cliquez sur Auto Setting Wizard puis appuyez sur la touche A pour Left, D pour Right, W pour Up et S pour Down. Laissez le soft en fond de tâche et lancez le jeu. Surtout, ne paramétrez pas les autres touches, sinon elles seront en conflit avec celles de DMC 3. Oui je sais, c'est vraiment la lose.



Les flingues c'est sympa, mais c'est souvent un poil long pour exploser ses ennemis et un peu moins stylé que l'épée à mon goût.

Un peu de technique

L'unique atout de ce portage est de pouvoir monter la résolution afin d'obtenir un aspect visuel nettement plus fin par rapport à la Playstation 2. En 1600 x 1200, Devil May Cry 3 est vraiment agréable à l'œil. Il n'est même pas nécessaire de posséder une machine de course pour le faire tourner sans problème.

En Deux Mots

Devil May Cry 3 est, à la base, un très bon titre, mais qui est totalement gâché par des contrôles foireux. Pas de net ? Impossible de bidouiller ? Vous êtes foutu. En attendant un patch (on a prévenu Ubisoft, qui distribue le jeu), DMC ne vaut rien.

- + Dante, toujours aussi classe
- + Les combats dynamiques
- – Difficile dès le début
- – Injouable sans bidouiller

Note	Catégorie
4	Technique
7	Artistique
0	Sans bidouille
7	Quand ça marche



Nos voisins les hommes

TROP BÊTE

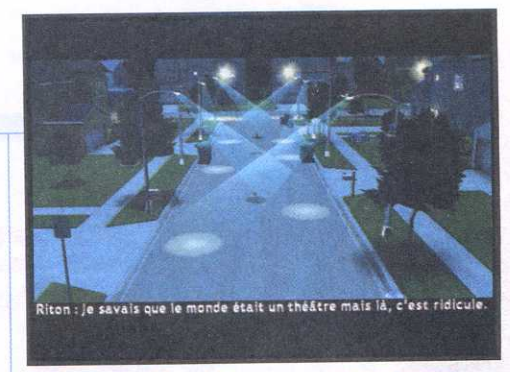
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Activision
DÉVELOPPEUR Beenox Studios/Canada **TEXTE** en français **&** **VOIX** en français

OH UN JEU À LICENCE AVEC DES ANIMAUX, CHOUETTE ALORS ! OULÀLÀ, ÇA VA ÊTRE TROP BIEN...

Révélation : la nuit, les animaux jouent au golf.



Quand on parle de mouvements de caméra insupportables, on pense d'abord à Claude Lelouch et sa célèbre pathologie nommée par d'éminents psychanalystes : « le syndrome du rotor d'hélicoptère ». Eh bien maintenant il faudra compter avec l'adaptation vidéoludique de Nos voisins les hommes. Sérieusement, voilà encore un titre où tout semble fait pour donner des envies de meurtre au joueur... C'est bien simple : on n'y voit pratiquement rien tant la caméra est prédisposée à se barrer en vacances à la moindre action. Pourtant, et bien que destiné aux plus petits, le jeu propose quelques niveaux sympathiques (malgré un manque flagrant d'originalité). On y dirige plusieurs bestioles au choix avec une kyrielle d'objectifs à atteindre comme ramasser des objets, éviter des lasers ou libérer des comparses. Le tout entrecoupé de cinématiques potaches pendant lesquelles nos héros se lâchent des feintes dignes des meilleures blagues Carambar. Ce n'est jamais totalement mauvais ni réellement bon et les combats confus renforcent l'idée d'un jeu torché à toute vitesse



Devinez ce qu'il faut faire, vous avez deux heures.

pour profiter d'une licence juteuse comme une clémentine bien mûre. Reste quelques bons points comme un level design bien foutu, la possibilité de jouer à deux en coopératif et des musiques entraînantes. Mais ça ne suffit clairement pas à convaincre face aux nombreux défauts agaçants du titre.

Yavin

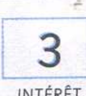
+ La jolie architecture des niveaux
+ Tourne sur une petite config
− La caméra à se taper la tête dans le mur
− Trop confus pour être honnête



TECHNIQUE



ARTISTIQUE



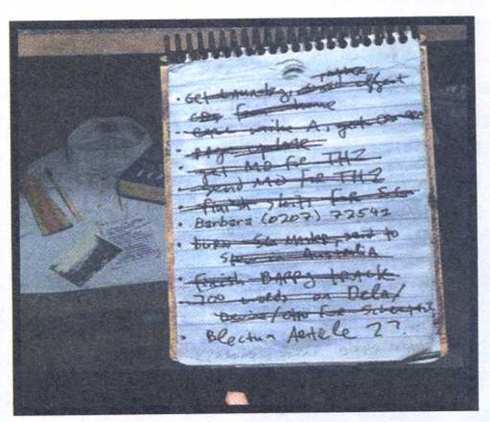
INTÉRÊT

Scratches
Dans l'antre de la peur

MARCHE OU CRÈVE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo **ÉDITEUR** Micro Application
DÉVELOPPEUR Nucleosys/Argentine
TEXTE & VOIX en français

UN ÉCRIVAIN EN MANQUE D'INSPIRATION, UN MYSTÉRIEUX MANOIR À EXPLORER, VOILÀ, C'EST LE CONCEPT DE SCRATCHES. JE SAIS, JE LE VENDS BIEN.



Chouette, va falloir se taper deux rangées d'escaliers et dix portes pour téléphoner à Barbara...

À moins d'être un pur autiste du jeu d'aventure, le genre à retourner chaque jeu pour combler le manque, il n'y a pas grand-chose pour sauver Scratches. Visuellement on est largement en dessous d'un Riven, un jeu pourtant daté de... 1997. Bon, passons, les graphismes ne font pas tout et on peut quand même regarder autour de soi à la manière des derniers épisodes de Myst, c'est déjà pas mal. Le souci, c'est que l'univers semble complètement mort avec ses décors figés à la limite de la fossilisation.
On n'y croit pas un seul instant et le sous-titre « dans l'antre de la peur » a de quoi faire sourire tant on ressent plutôt d'irrésistibles envies de piquer un bon gros roupillon lors de nos évolutions dans ce bien étrange manoir.
Si au moins les énigmes valaient le coup d'être résolues... mais même pas.



On ne fait que recueillir des objets à coller dans l'inventaire pour les utiliser plus tard sans jamais trouver réellement de liens logiques, il suffit de tout essayer et pouf, magie, ça finit par marcher. Et je ne parle pas des babioles à observer qui déclenchent l'apparition d'objets à ramasser à d'autres endroits et de la voix du narrateur digne d'un guichetier de métro. À trop vouloir perpétuer la grande (et excellente) tradition du jeu d'aventure de type « point & click », on finit par faire un peu n'importe quoi. Scratches en est l'illustration plus que parfaite.

Yavin

+ Euh... − Les graphismes vieillots − On s'ennuie ferme

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	3	2

2005 - 2006
Année sabbatique pour le PC

PAR FUMBLE

L'année dernière, j'avais décidé de jeter un œil sur la vie post-sortie de nos jeux favoris. Les titres morts précocement, les plus belles daubes, etc. Tout le monde a semblé content du résultat, alors je recommence ! Sauf que, ce coup-ci, le bilan n'est pas super joyeux.

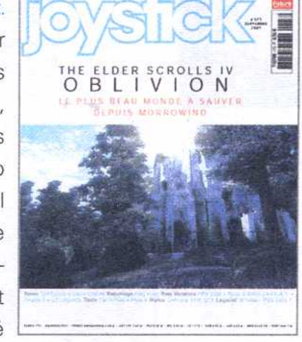


Nous nous souvenons tous de l'E3 2005, surtout parce qu'on vous l'a rappelé en long et en large à l'occasion de l'édition 2006 : Le PC y était peu présent, comparé à cette année. C'était même la dèche, pour être franc. Eh bien, on ne pourra pas dire que le plus gros Salon du jeu vidéo n'a pas les pieds sur terre, puisque la tendance à la morosité remarquée à cette époque s'est ensuite confirmée durant toute l'année. Les meilleurs jeux présentés se sont fait péniblement attendre. Correction : ils ne sont même pas encore sortis pour la plupart. Et des titres moyens ont débarqué sur nos PC comme des sauveurs en ce temps de disette. Faut bien que ça profite à quelqu'un… Quant aux très mauvais jeux, ils nous ont bien fait rire, mais voyons tout cela dans l'ordre et la bonne humeur.

N°173 - LES ROUTES DE L'AVENTURE

Nous commençâmes l'année scolaire tout en finesse avec un jeu sujet à polémique, j'ai nommé le sulfureux **Fahrenheit**. Alors faut-il, oui ou non, détester David Cage ? Oui, car son discours marketing est outrageant ! Non, parce qu'il ne raconte pas que des bêtises, ce type ! Oui, son scénario se casse le script sur la fin ! Non, il maîtrise le rythme et la mise en scène d'un vrai film ! Eh, ho vous me fatiguez tous (ndFumble : complètement schizo, ce Fumble…). Qu'on ait adoré ou détesté l'auteur de Fahrenheit (dont on oublie parfois un peu l'équipe qui est derrière), on ne peut pas nier qu'il tente de faire bouger le monde des jeux vidéo (quand il ne se plaint pas de la presse française). Ça fait plaisir. Nan, mais c'est vrai quoi. On voit bien que ce n'est pas vous qui vous vous tapez des trucs comme **Rhem 2** (1/10) en comparaison ! Arriver, en 2005, à faire un jeu plus laid que Myst 1 et en alignant de mystérieuses équations à la place de puzzles, c'est fort. C'est le travail d'un seul homme. Bravo, Knüt Muller. Heureusement, on trouve **Myst V End of Ages** dans le même magazine. Cet épisode clôt la saga un peu mollement, surtout après l'intense Myst IV : Revelation, mais c'est tout de même avec une pointe de nostalgie qu'on quitte l'œuvre de Rand Miller. Au fait que devient-il, le bougre ?

Eh bien il continue d'essayer de faire vivre Uru Live, le jeu d'énigmes à résoudre en coopératif online. Ma foi, je lui souhaite de réussir… Avant de sauter au mois suivant, un petit regard sur la couv' consacrée à Oblivion. Rudement jolie hein ? Il s'agit d'un des screenshots envoyés par les développeurs. Mais, entre nous, ce n'est pas forcément parce qu'il est beau. Lorqu'on affiche un screen en couverture, c'est surtout que tous les autres artworks proposés sont trop mauvais ! Mais chut, je n'ai rien dit.



Des screens pareils, on peut se permettre de les afficher en couverture.



DRAGONSHARD : Deux niveaux de jeu : du STR en haut, du hack&slash en bas. Eh, ho, on n'a pas huit bras, nous.

N°174 - UNE GROSSE DOSE DE MOLYNEUX

Black & White 2 et Fable : The Lost Chapters, deux jeux de la tête pensante de Lionhead d'un coup le même mois, c'est dur. Molyneux est une star du jeu vidéo, parce qu'il est complètement fou. En fait, il est trop fou. Et ce n'est plus trop compatible avec les exigences de réalisation actuelles. Ce type à plein d'idées, que son équipe tente de faire rentrer dans un titre. Et comme celle-ci a du talent aussi, elle en rajoute une couche dans le cahier des charges et c'est parti, youpi ! Ensuite, ils se rendent compte qu'ils ne peuvent pas venir à bout de toutes les difficultés, techniquement ou pour cause de délais. Ils virent donc un certain nombre de features, laissant le reste complètement décousu. Voilà ma théorie du feeling des jeux Molyneux, toujours à moitié génial et à moitié pourri. Remarquez, Fable, c'est plutôt un jeu du studio Big Blue Box, mais ça revient quasiment au même. Il paraît que le boulot, là-bas comme chez Lionhead, ce n'est pas super discipliné... Oh, bah, maintenant que ceux-là sont chez Microsoft, je me demande s'ils vont nous pondre un Fable 2 cohérent. Si je me souviens bien, Molyneux expliquait encore à l'E3 qu'il avait eu une idée hypergéniale-idiote (il ne peut pas dire quoi, mais on va trop kiffer lol !) et que c'était déjà dans le jeu, trop cool megalol ! C'est pas gagné.

BET ON SOLDIER

Dans le genre mois tristounet, octobre se pose donc là, avec en plus un **Dragonshard** bien sympa et voué à l'oubli, un **Advent Rising** destiné à de grandes choses, mais complètement bâclé, et un **Bet on Soldier** dont on espérait beaucoup et qui déçoit tout autant. Le plus étrange, c'est que le seul jeu dont on reparle encore, c'est Sniper Elite (5/10), un FPS très moyen. J'exagère un peu, il n'y a qu'Atomic qui nous en cause régulièrement en fait, et je n'ai toujours pas compris pourquoi.

N°175 - CHERCHEZ PAS PLUS LOIN

Pas mal de trucs bizarres dans ce numéro, comme Gruth qui s'essaye à la couleur ou le jeu de l'ex-Lionhead Mark Healey, le rigolo **Rag Doll Kung Fu**. Remarquez que ce très intéressant développeur a récemment fondé sa propre boîte. À surveiller de près, donc. En gros titre on trouve **Age of Empires III**, sympathique mais tellement bateau qu'on l'oubliera sans regret. **F.E.A.R.** débarque enfin avec un 9/10 récompensant l'excellente I.A. et une ambiance très flippante. Bon, faut aimer les bureaux et ce FPS ne manque pas de défauts. Mais quels gunfights ! Faudrait que je le réinstalle, tiens. Dommage que le multi n'ait jamais décollé. Notons aussi la présence de **Football Manager 2006**. Et pourquoi pas. C'est le meilleur manager (9/10 !) dans une marée de produits plus ou moins réussis, alors autant le rappeler ? Et c'est vrai aussi pour **Pro Evolution Soccer** (voir la page de Plume) ! Et bien sûr, il y a **Civilizations IV**, le jeu de l'année, mais ça, je laisse Atomic en parler à l'occasion du test de l'extension. Pendant ce temps,

DotA

ÉDITEUR : BLIZZARD DÉVELOPPEUR : INDÉPENDANT

FASKIL EN DÉFENSE, DÉFAITE AU TOURNANT

Les titres permettant de s'éclater en multi n'ont pas manqué à l'appel cette année, mais aucun n'a su entailler notre engouement envers DotA (Defense of the Ancient). Pour ceux qui débarquent, il s'agit d'un mod pour Warcraft III qui oppose deux équipes de cinq joueurs (ou moins), chacun dirigeant un héros de manière à exploser la tronche des mecs d'en face. Tout ça afin d'ouvrir un chemin vers la base adverse pour en détruire le bâtiment principal. Tactique de fourbe, bourrin ou appât, chacun y va de sa méthode pour arriver à ses fins. À la rédac, on s'enchaîne des parties en LAN à 2vs2, histoire de préserver Faskil du monde hostile de Battle.net. C'est vrai, on ne tient pas à ce qu'ils nous le rendent tout traumatisé notre bon vieux Belge. Faut dire que sur le net, c'est pas des tendres. Se prendre une taule deviendra presque le cadet de vos soucis, car il faut avouer qu'un bon paquet de ces acharnés n'aiment pas beaucoup les débutants. Ça insulte très rapidement et ça déconnecte à tout bout de champ. Il est très rare de voir une partie se terminer avec les deux équipes au complet. Pour éviter ce genre de désagrément, pas mal de joueurs utilisent un système de banlist, pour « black lister » les petits malins qui aiment quitter une partie en cours. Côté efficacité, ce n'est pas forcément ça vu qu'il faut environ 30 secondes pour se créer un nouveau compte Battle.net. Même si ce portrait de DotA sur le net n'est pas rose, ça n'enlève rien au plaisir qu'il procure. Il suffit de jouer avec des potes, même en équipe réduite.

Cyd





Connaître tous les héros, tous les pouvoirs, tous les objets achetables... la dure loi de DotA pour être le meilleur (ou juste bon plutôt).

je vais m'amuser à relire le test de **Neuro Hunter**, pour faire resurgir quelques souvenirs aussi comiques que douloureux... 2/10 quand même. Dans la rubrique de Cyd, on tombe sur un petit mod Warcraft appelé **DoTA**. Depuis, ce jeu est devenu le passe-temps en LAN quasi exclusif de la rédaction. Une vraie drogue. Vous n'avez pas encore essayé ? Eh bien, lisez la demi-page de Cyd avant.

N°176 - BLOCKBUSTERS MOISIS

Après un voyage de presse durant lequel les développeurs d'Arkane me montrent assez de **Dark Messiah of Might & Magic** pour faire deux jeux de la couv', je me fais fort de vous en



RAG DOLL KUNG FU : Je suis vraiment curieux de voir le prochain jeu de la bande à Mark Healey.



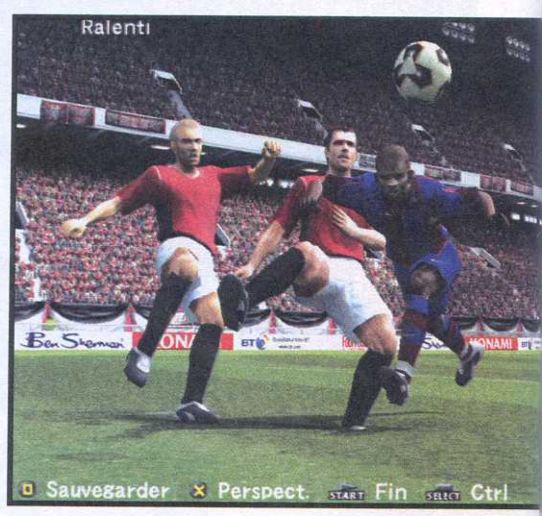
Thierry Henry, non content de tout déchirer balle au pied, parraine un bon jeu de foot.



Pas spécialement beau, PES 5 va à l'essentiel visuellement. Reconnaître les joueurs, c'est amplement suffisant.

PRO EVOLUTION SOCCER 5 — ÉDITEUR : KONAMI DÉVELOPPEUR : KONAMI/JAPON

LE ROI DU STADE

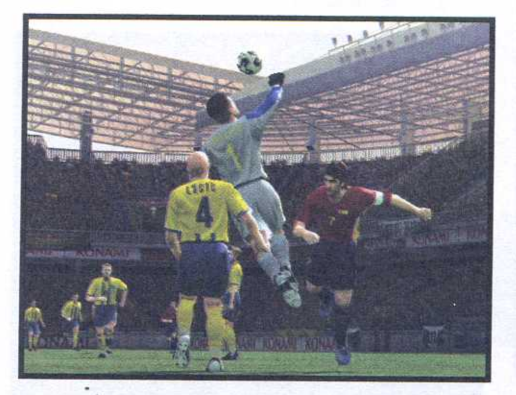


Quatre ans de PES League, trois ans de Coupe du Monde des Jeux Vidéo : quelle classe.

Le score est tombé il y a peu : 1 135 000 galettes de Pro Evolution Soccer 5, toutes plateformes confondues, ont trouvé preneurs à travers l'Hexagone. Même pour le sport national, même si la Coupe du Monde peut motiver de nouveaux acheteurs potentiels, le chiffre fait fantasmer. Un tel succès, qui parcourt toute l'Europe du football virtuel, n'est pas le fruit du hasard. Rappelons que, dans ces colonnes, PES 5 n'a échappé au 10/10 que pour une seule raison : l'impossibilité d'évaluer le jeu en ligne au moment du test. Autrement dit, c'est pas de la daube. Le studio emmené par Shingo Takatsuka (surnommé affectueusement « Seabass » en raison de sa passion pour la pêche au Caf', enfin, au gros) a une fois de plus rendu une copie très complète. Physique de balle ultra naturelle, palette d'animations étoffée de gestes sublimes, joueurs détaillés à l'extrême, I.A. performante, gameplay aux petits oignons offrant une courbe de progression diabolique sans s'abandonner aux joies du spectacle facile : autant d'atouts que l'on retrouve depuis de nombreuses années, à un niveau toujours plus satisfaisant. Le degré de réalisme, jamais atteint par d'autres productions, a su fédérer autant les puristes que les non-initiés au ballon rond devant les écrans.

ON EST TOUS ENSEMBLE

Ce sont les savoureuses rencontres entre potes qui constituent la vraie force du titre. Acheter un jeu de foot pour manger le CPU, quel intérêt dans l'absolu ? Reproduire les combinaisons et mouvements vus à la télé, en haranguant un adversaire de chair et d'os sur une action bien menée, voilà quelque chose qui n'a pas de prix. Et que ce soit avec des équipes dépourvues de licences officielles, sans graphismes tape-à-l'œil, aucune importance. Le plaisir et la sincérité que distille PES suffisent largement pour prendre son pied. Là où Konami a parfaitement joué le coup, c'est en s'appuyant sur le multi et l'aspect communautaire. Quelques petits tournois à l'époque d'ISS Pro sur PlayStation permettent de constater un engouement certain pour ce genre de rassemblements. L'éditeur soutient activement la démarche et les organisateurs. La communauté de joueurs s'agrandit à une vitesse fulgurante et, finalement, l'idée d'un championnat qui parcourrait toute la France pour dénicher les meilleurs joueurs se concrétise. La PES League naît fin 2002. Un coup de dés qui aurait pu coûter bonbon. Le bilan sur quatre saisons : toujours plus d'étapes et de participants, des parrains prestigieux (Thierry Henry, pas mal...), une finale au Stade de France et une visibilité énorme. Comme quoi, y'a pas de secrets, un bon jeu et une communication béton, ça paye. Quant au successeur, PES 6, on attend toujours des nouvelles. Ce serait d'ailleurs pas mal que la version PC soit adaptée de la Xbox 360, comme ça, pour voir...





retranscrire un maximum. N'empêche, ça m'épate encore d'avoir reçu une telle masse d'infos alors qu'Ubi les a terriblement restreintes par la suite. Au fait, il arrive, ce jeu ? On attend, nous ! Ça nous fera oublier l'époque où le meilleur test du mois était **Call of Duty 2**, heureusement une bonne surprise malgré son aspect très grand public. D'autres se sont bien plus ramassés, comme **Quake IV** (nombre de joueurs en multi actuellement : ridicule), **King Kong**, **The Movies** (encore un jeu Molyneux qui n'en est pas vraiment un). Finalement, on n'est bien qu'avec nos bonnes grosses daubes, dont on savait qu'elles ne nous décevraient pas, genre **The Matrix : Path of Neo** ou **Starship Troopers**. Voilà, c'était le mois de décembre. Vous savez, celui durant lequel les plus gros jeux de l'année sortent, pour Noël. Après, il n'y a plus grand-chose à voir... Ouais, je sais, ça fait peur.



CALL OF DUTY 2 : Le bon côté avec les jeux qui misent tout sur le grand spectacle hollywoodien, c'est qu'ils profitent vraiment des avancées technologiques.

N°177 - BONNE ANNÉE BEUHHH

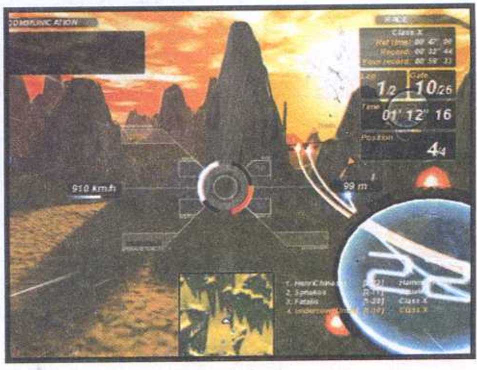
Alors qu'Atomic débute sa longue liste d'articles consacrés à **Heroes of Might & Magic V** (il était content qu'il sorte enfin...), moi, je prends mon pied sur **Prince of Persia - Les Deux Royaumes**. Et non pas « Les Deux Trônes », je sais, ça va... Franchement, je trouve un peu dommage de ne pas retrouver le Prince cette année, avec un nouveau moteur et tout. Heureusement, il y a Assassin's Creed. Enfin, il y aura, quand Ubisoft se décidera à l'annoncer sur PC. Genre on ne s'y attend pas... Après Quake IV, Activision nous sort **Gun** et on commence à grommeler. Ouf, ils ont Quake Wars maintenant, c'est tout de même autre chose ! Cyd, lui, s'amuse avec **City of Villains**, mais malgré la bonne idée des constructions de base, on ne peut pas dire que ce MMO ait réussi à préserver la flamme chez les abonnés. Ça tourne un peu en rond... Et proposer des méchants qui ne le sont pas vraiment, quelle belle erreur ! Le tir a été corrigé depuis, apparemment, mais un poil trop tard pour moi. Avant de passer en février, rappelons la présence dans nos pages d'un petit jeu de course spatiale (si on n'est pas trop sensible à la nausée) : **Astronoid**. C'était sympa, mais c'est mort de chez mort à présent. Tant pis, et bonne chance pour la suite.


HEROES OF MIGHT & MAGIC V

N°178 - FÉVRIER - LE TRAUMATISME

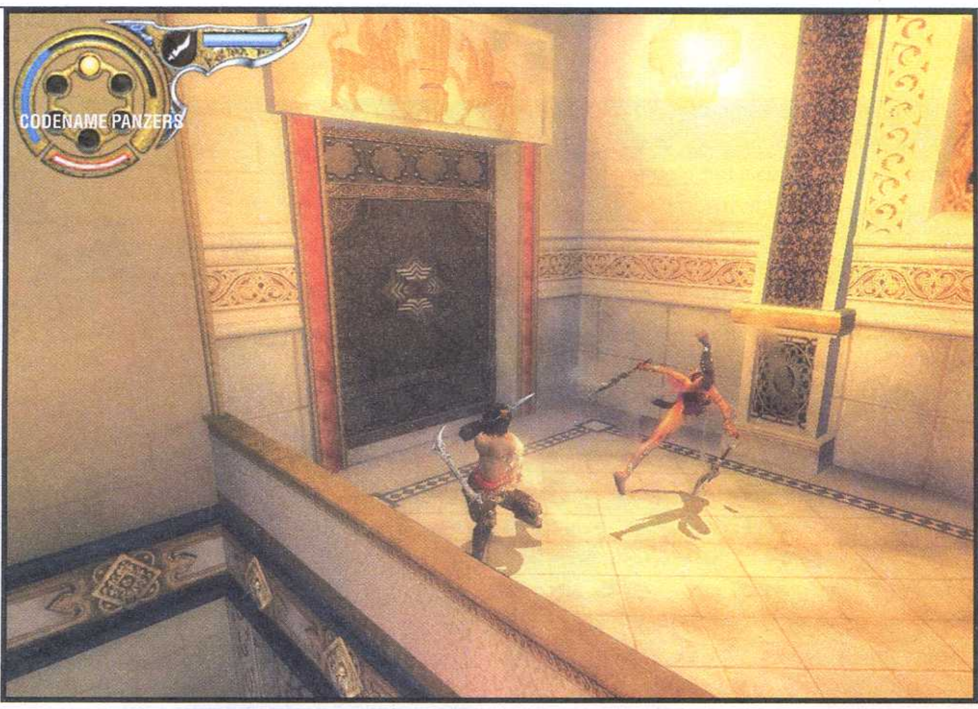
Ce Joystick propose un dossier sur les jeux indépendants qui marquera le début d'une nouvelle rubrique sur ces titres souvent hors du commun. C'est l'ami Yavin qui gère ça en solo comme un grand, donc si vous avez fait un truc tout seul dans votre garage et que vous voulez que Joy en parle, adressez-vous directement à lui, il adore ça. Ensuite, on reparlera de vous quand vous vendrez votre âme à un éditeur, reniant ainsi votre passé d'indé. Et vous finirez par faire des produits de masse comme **Crazy Frog Racer** (0/10, le premier de l'année, par


QUAKE IV : Faut pas copier sur ses petits camarades quand on ne sait pas faire.



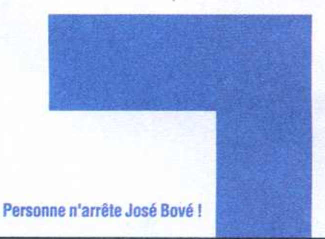
ASTRONOID : Aleph0 rate la porte 22 et sort de la course... Dommage.


FABLE : On pouvait se marier, mais comme dans la vraie vie, ça ne sert pas à grand-chose.



PRINCE OF PERSIA - LES DEUX ROYAUMES

Yavin, encore lui). Honteux. En même temps, ça doit payer. Cette saleté est riche, il n'y a qu'à voir son succès avec « We are the champions »... J'ai envie de mourir... Heureusement, sur PC on a des petits bijoux comme **Psychonauts**, un jeu qui prouve qu'un gameplay classique et bien rodé peut passer pour révolutionnaire quand on lui colle un scénar hilarant et complètement loufoque. Oui, mais pour cela, il faut du talent. Ha, là, là, c'est dur la vie. **Shadowgrounds** aussi était bien agréable à jouer. À noter qu'il fait partie de ces étranges titres à débarquer sur Steam après leur sortie en magasin. Pourquoi pas, après tout ? Dommage que le multi n'ait pas été revu pour être jouable en LAN.


Personne n'arrête José Bové !



Red Orchestra Ost Front 41-45

Éditeur : Bold Games/Valve Développeur : Tripwire Interactive/États-Unis

STALINE VERSUS HITLER : ROUND DEUX !

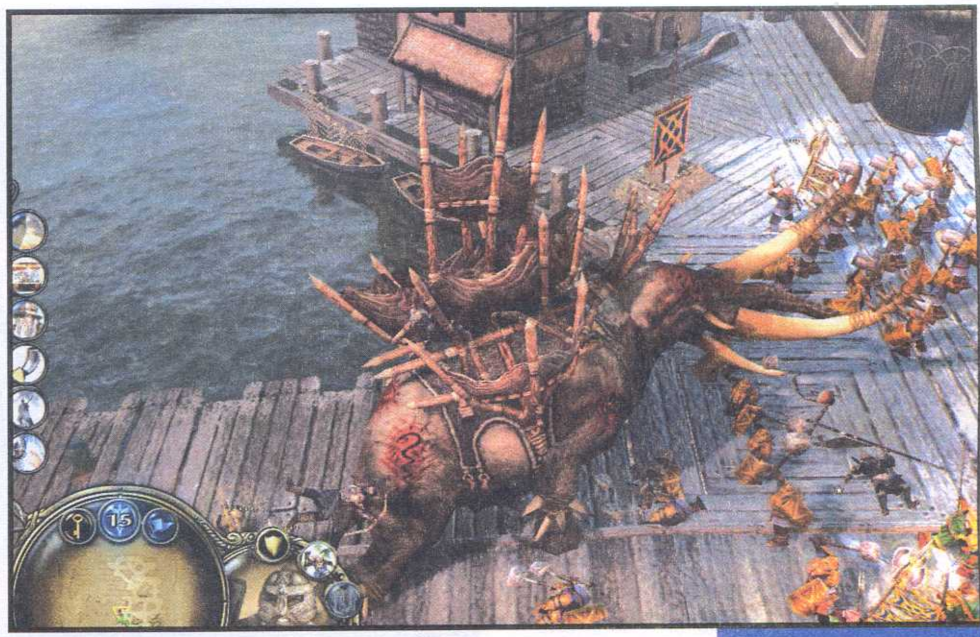
Fait : depuis deux ans, plus de 100 First Person Shooters sont sortis dans le commerce. Question : depuis le début de l'année, combien de bons FPS multijoueurs avons-nous pu tester ? Réponse : un, Red Orchestra. Le plus étonnant, c'est qu'il n'a pas été réalisé par Activision, Electronic Art, Ubisoft ou je ne sais quel gros éditeur, mais par une toute petite équipe de développement indépendante issue du monde des mods. Il y a de quoi s'interroger sur l'avenir du jeu vidéo qu'on nous décrit à grand renfort de graphismes « next gen » coûtant plusieurs dizaines de millions de dollars... Quoi qu'il en soit, en attendant de rentabiliser votre carte graphique hors de prix, ce serait vraiment idiot de passer à côté de Red Orchestra. Disponible sur Steam depuis quatre mois, vous pouvez aussi l'acheter en magasin depuis quelques semaines pour moins de 30 euros. À n'importe quelle heure du jour et de la nuit, vous trouverez toujours plus d'un millier de joueurs s'affrontant sur internet. Les développeurs sortent des patches régulièrement, et il ne fait aucun doute qu'ils continueront longtemps de nous fournir de nouvelles armes et des cartes gratuitement. Alors si vous aimez les combats d'infanterie rapides, précis et nerveux, vous savez ce qu'il vous reste à faire ? Achetez l'unique bon FPS multijoueur sorti jusqu'à présent en 2006 : Red Orchestra Ost Front 41-45.

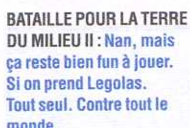
Dr.Loser



La recette d'un bon FPS : beaucoup d'infanterie, des cartes ouvertes et une pincée de véhicules.


F.E.A.R.

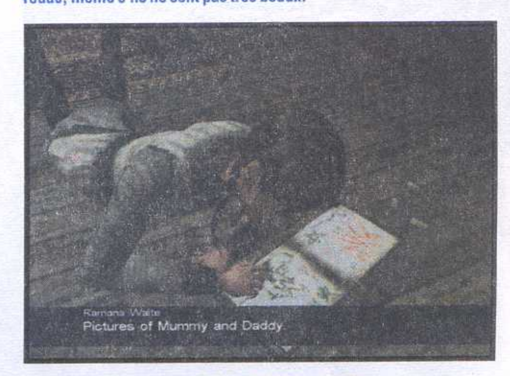



BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU II : Nan, mais ça reste bien fun à jouer. Si on prend Legolas. Tout seul. Contre tout le monde.

N°179 - STRATÉGIE MAL GÉRÉE

Bataille pour la Terre du Milieu II ! Ahhhhh ! Bataille pour la Terre du Milieu II... Sacrée Bataille pour la Terre... OK ! J'arrête. BpTM2, donc. 8/10. Ce fut bien payé... J'avoue, 7 aurait été plus correct. Je me suis laissé emporter par le spectacle et je regrette. C'est un bon STR pour les joueurs qui n'y connaissent pas grand-chose en STR, mais question multi non, pas possible. Pourtant, on y a joué avec Cyd et tout, mais non, vraiment, sans façon. **Star Wars Empire at War** aussi a été bien servi. À croire que c'était le mois de la gentillesse chez Joystick, mais c'est pas crédible quand on voit **Rainbow Six Lockdown**, **X3 Reunion** ou **Caméra Café 2**. Mais bon, eux, ils méritent vraiment leur sale note. Une trahison, une fumisterie et une daube, merci bien. À côté de cela, Dr.Loser n'hésite pas à dire du bien de **The Regiment** ! Quoi ? Mais si, The Regiment ! 6/10 pour un FPS hardcore qui apparemment héritait de l'âme tactique de Rainbow six alors que celui-ci périssait dans son portage vers le grand public. J'en parle surtout parce que les développeurs de ce titre s'occupent de la partie multi de Dark Messiah. Certes, ils ont fait pas mal d'autres titres moyens, mais c'est bon à savoir. Enfin, je crois. Je me demande... On s'en fout un peu en fait ? Allez, avril.

CALL OF CTHULHU - Dark Corners of the Earth : Rappel aux éditeurs : les jeux ayant un tant soit peu de personnalité sont les bienvenus à la rédac, même s'ils ne sont pas très beaux.



N°180 - CTHULHU D20, C'EST NAZE

En avril, le jeu du mois de la rédac du top de la mort, c'est **Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth**. En plus d'un nom à rallonge, ce titre dispo-



COMMANDOS STRIKE FORCE


FAHRENHEIT : MATRIX, 24H, ANGEL HEART... Cage multiplie les inspirations, mais s'embrouille un peu avec.

se d'une ambiance authentiquement Lovecraftienne qui lui permet d'obtenir un 7/10, alors que le gameplay a beaucoup de mal à tenir la longueur. Il faut bien dire que le reste ne vaut pas le coup. Que ce soit **Crashday, le Parrain**, ou **Tycoon City New York**, ces jeux n'arrivent même pas à nous faire sourire, ils sont juste mauvais. Seul **Commandos Strike Force** est suffisamment ridicule pour nous amuser. Dans le même genre, on voit débarquer **D&D Online : Stormreach**, une belle tentative de retranscrire le système ultra aléatoire du D20 en MMORPG… un beau plantage, oui. Mais Nedd vous explique un peu comment s'en sont tirés les MMO cette année, face à World of Warcraft, inutile d'en rajouter des tonnes (voir la page consacrée). Le genre a rameuté du monde, mais les gamelles vont être spectaculaires, à moins d'avoir les reins solides comme Funcom ou Mythic, dont on parle dans ce numéro avec leur **Warhammer Online**. Eux, ils ont une bonne chance de trouver leur place, enfin si Electronic Arts (qui les a rachetés) ne fourre pas trop son gros nez dans leur gameplay.



THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION

N°181 - L'INVASION DES PAS-JOUEURS

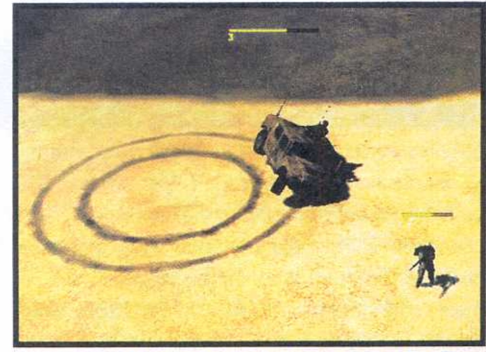
Un mois après tout le monde, **The Elder Scrolls IV : Oblivion** débarque dans les pages tests de Joy. Normalement, on n'aime pas beaucoup être en retard, mais ce coup-ci, c'était vraiment nécessaire. S'il y avait joué trop rapidement, Atomic n'aurait pas cerné le problème de la difficulté adaptative dont on remarque les effets pervers assez tard dans le jeu. Ou plutôt du « Scaling », comme on l'appelle, car il s'agit d'un système légèrement différent de la nouvelle mode de l'adaptation des jeux aux joueurs qui frappe de plus en plus de titres (Sin épisodes, King Kong…). Sans ça, Oblivion est un sympathique hack&slash au gameplay je-m'en-foutiste et aux nombreuses quêtes bien écrites. Parfait pour ceux qui veulent l'aventure sans se prendre la tête. Que voulez-vous, de nos jours, le public préfère jouer peinard, avec Lara dans **Tomb Raider Legend** par exemple. Accessibilité, facilité, aucune pénalité… Hardcore Gamers, ne rêvez pas : le jeu vidéo se généralise, les joueurs « grand public » prennent possession de votre loisir favori. Ils sont nombreux. Ils sont puissants. Heureusement, il vous restera toujours des niches pour vous éclater entre vous. D'ailleurs, vous avez peut-être déjà lu le petit bilan de Dr. Loser sur **Red Orchestra**, un titre qui mérite d'être connu et apprécié.



TOMB RAIDER LEGEND : Lara profite du départ du Prince de Perse pour faire des acrobaties à sa place. Ce n'est pas le même niveau, mais le physique généreux compense un peu.

N°182 - POUR UNE POIGNÉE DE HITS

Hou, là, je l'avoue : il y a un bon paquet de couill… de coquilles dans ce numéro. Que voulez-vous, l'E3, tout ça, on était fatigué, on a mal relu. Sans rire, les quelques pages qu'on a pu vous balancer Fask et moi ont été écrites entre 19h et 2h du mat dans la chambre d'hôtel après une dure journée de labeur sur le Salon. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vos beaux yeux ? Côté jeux, on voit enfin le bout du tunnel avec de très bon titres comme **Guild Wars Factions**, **Hitman IV**, **Rise of Legends** ou **Heroes of Might & Magic V**. Des titres solides et qui en donnent pour leur prix (Heroes V, sacrée durée de vie !). Ça aide à faire passer la pilule de **Ghost Recon Advanced Warfighter** et son I.A… Non, pas d'I.A. en fait. Au cas où vous vous posiez la question. En version multijoueur, et malgré un patch récent, le jeu est mort et abandonné. Quoi que fasse Ubi maintenant, il ne décollera probablement plus. Allez, finissons avec une note de gaîté : **Will of Steel**, deuxième 0/10 de l'année, décerné par Atomic, et mérité. Enfin, au moins, ce jeu n'a pas dû coûter trop cher à ses développeurs.



WILL OF STEEL : Allez, une dernière fois pour le plaisir : « Mon Dieu, qu'ils sont bêtes ».

N°183 - PROMESSE D'UN FUTUR RADIEUX

Mini-jeux pour l'été, petits titres sympas, mais sans grande envergure, voilà ce que nous proposent les pages tests de ce Joy de Juillet. **Titan Quest** sort du lot grâce à sa réalisation carrée, mais son gameplay de Diablo grand public ne convainc pas des masses. Ça sera le hack&slash estival, mais rien de plus. Heureusement, il reste le dossier E3 pour nous faire rêver, et on en crève d'attendre tous ces bons titres prometteurs. Bien entendu, il y en a probablement une tonne qui va nous décevoir, mais l'année risque d'être plus qu'intéressante quand même. Allez les éditeurs, là, envoyez-nous vos vrais jeux ! Ouvrez le robinet à Hits ! J'ai juste le temps de changer mon PC (allo C_Wiz ? C'est pour une config de la mort) et je serai prêt à les recevoir. Et vous ?

D&D ONLINE

ONLINE MASSIVEMENT MOYEN

Quand on prend le temps de se poser et de regarder tranquillement les mois écoulés, on tire parfois de drôles de conclusions. Prenons les MMO. On vous en parle à chaque numéro, ça donne l'impression d'être le truc du moment, là où ça bouge ! Et puis en fait quoi ? Le marché des MMO est encore et toujours sous la domination de **World of Warcraft** qui flambe avec six millions de joueurs dont plus d'un million en Europe. Seul NCsoft fait un peu de résistance avec **Guild Wars**. Depuis septembre qu'avons-nous eu à nous mettre sous la dent ? Si j'exclus la myriade de petits titres, souvent d'import coréen, sur lesquels on a passé deux heures histoire de voir, avant de les désinstaller aussi sec, il ne reste pas grand-chose. L'actualité des « gros jeux » se résume à deux éditeurs : NCsoft et Codemasters.

4-21 ONLINE

Du coté des Anglais, ce fut très bof. Sorti en février, **RF Online** est bien trop oriental pour plaire chez nous. Et quelle déception avec **Donjons & Dragons Online** ! Turbine essaye de rectifier le tir en ajoutant à toute vitesse du contenu, mais le mal est fait. Côté NC, c'est déjà un peu plus intéressant. **City of Villains** a apporté un peu de variété aux fans de comics. C'est un petit jeu sympa, tout comme **Auto Assault** dont Cyd vous parle plus loin. Mais tout ça tarde à décoller vraiment et c'est surtout **Factions**, le deuxième épisode de Guild Wars, qui a vraiment marqué ces derniers mois. Fumble ne s'en est toujours pas remis.

DOFUS : En plus d'être mignon, le jeu ne manque pas d'humour.

ASHERON N'APPELLERA PLUS

Bons ou moins bons, tous les titres peinent. **Everquest 2** s'est mis au PvP avec succès dans l'esprit, mais sans rameuter les troupes. Et SOE rame sur le reste du catalogue : ravalement total de **Star Wars Galaxies**, même chantier sur **Matrix, Planetside** passé partiellement gratuit pour ne pas mourir... Les temps sont durs pour l'ex-leader. Avant de trébucher avec DDO, Turbine, l'autre « historique », a abrégé les souffrances d'**Asheron's Call 2**. Premier MMO « deuxième génération », il n'a jamais trouvé son public, et les serveurs ont fermé dans l'indifférence fin décembre. En parlant d'indifférence, soulignons **Dark and Light** qui a achevé sa saga des reports fin mai. Nous n'avons pas reçu de compte test et à lire les commentaires des abonnés, NP Cube a sûrement raison de ne pas chercher trop de couverture média.

ANKAMA BOUFTOU !

Enfin un mot sur l'étonnant **Dofus**. En lançant la version internationale puis une offre « Free2Play » (jeu gratuit/options payantes), les petits Français ont cartonné. Ils réunissent maintenant plus d'un million de joueurs et continuent d'enrichir leur univers avec des extensions réussies comme le récent Dofus Arena. Une bonne solution de repli en attendant les vraies grosses nouveautés, comme mon chouchou Conan, prévues au mieux pour la fin de l'année, au pire en 2007.

Nedd



DARK & LIGHT



GUILD WARS FACTIONS : ArenaNet accélère déjà le rythme des sorties de nouveau contenu !

CITY OF VILLAINS





PAR FASKIL

Petite visite chez MagicLab

Les artisans de l'imaginaire



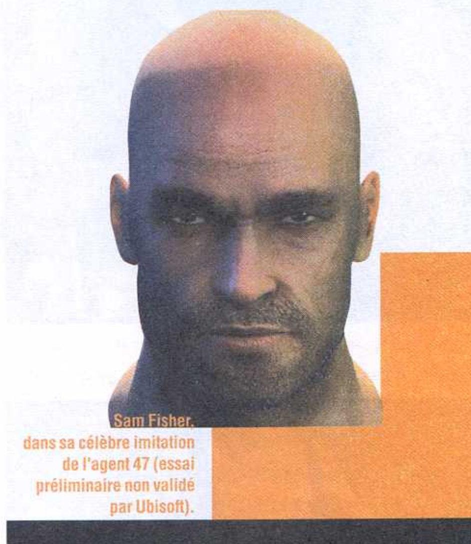
© MagicLab

Si vous n'avez jamais bavé devant une cinématique d'ouverture, c'est que vous n'êtes pas normalement constitué. Moi, je ne me suis toujours pas remis des productions Blur, comme l'intro de Warhammer 40K.
J'ai donc voulu en savoir plus sur les secrets de fabrication de ces séquences « magiques ». Ça tombe bien, il y a justement une bande de passionnés dont c'est le boulot de l'autre côté de Paris.

Depuis leur avènement dans les jeux vidéo, que l'on peut grosso modo dater de l'apparition des premiers CD-Rom, les cinématiques ont toujours revêtu un intérêt triple : d'une part, renforcer l'immersion et faire avancer la narration autrement qu'en présentant un texte parfois aussi indigeste qu'un laïus d'Atomic sur la Seconde Guerre mondiale. D'autre part, servir de récompense au joueur qui, à la fin d'un niveau, se voit ainsi gratifié d'une séquence animée (agrémentée parfois de vrais acteurs, comme dans Wing Commander III). Enfin, ces séquences ont également une vocation promotionnelle indéniable. Avec l'extension du jeu vidéo au grand public et l'apparition des premières pubs télé, les éditeurs ont rapidement compris qu'il était plus facile de vendre une jolie cinématique plutôt qu'une phase de gameplay, surtout quand le jeu est encore loin d'être finalisé. Un dernier point d'ailleurs vigoureusement contesté depuis la récente affaire « Call of Duty » (voir encadré).



Splinter Cell Double Agent : rendu du décor...



Sam Fisher, dans sa célèbre imitation de l'agent 47 (essai préliminaire non validé par Ubisoft).

J'Y COMPRENDS RIEN

Au-delà de leur fonction, ce qui nous intéresse surtout ici, c'est de voir justement comment sont fabriquées ces séquences. Je ne sais pas pour vous, mais moi, j'ai bien tenté de lancer Lightwave ou 3ds Max une fois, je n'y ai jamais rien compris. Du coup, je suis allé rendre visite aux gens de MagicLab, une petite société parisienne qui vient justement de terminer le trailer du nouveau Splinter Cell : Double Agent. Comme pour un long métrage, tout commence par un scénario et un story-board. On couche l'histoire sur papier et on en retranscrit les différentes scènes sous forme d'illustrations, ce qui va permettre de mieux découper les différentes parties à réaliser. Ici, en l'occurrence, c'est Ubisoft qui s'est chargé de cette première tâche. Une fois l'histoire correctement scénarisée, c'est au tour de MagicLab de prendre le relais et d'attaquer la réalisation.

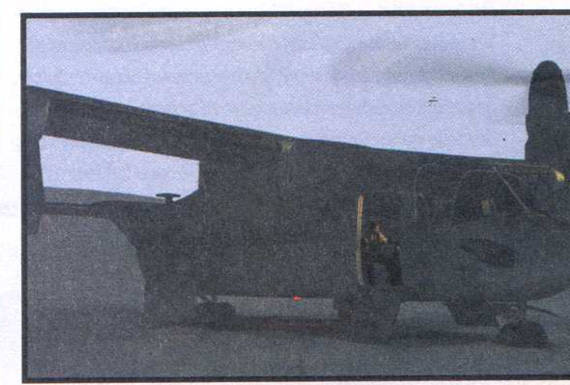
L'AFFAIRE « CALL OF DUTY 2 »

Début 2006, l'A.S.A. (Advertising Standards Authority, autorité qui régule la publicité en Angleterre) rendait une décision qui allait faire grand bruit dans le milieu du jeu vidéo. Elle s'est en effet rendu compte que, curieusement, les séquences du jeu « Call of Duty 2 » présentées à la télévision n'avaient pas de rapport direct avec les images du jeu. Du coup, ça l'a un petit peu énervée et elle a demandé à Activision d'arrêter illico cette pratique, qualifiée de « publicité mensongère ». Cela ne signifie pas la fin des trailers en images de synthèse. Mais cela obligera désormais les éditeurs à intercaler de vraies séquences de gameplay dans leurs bandes annonces télé.

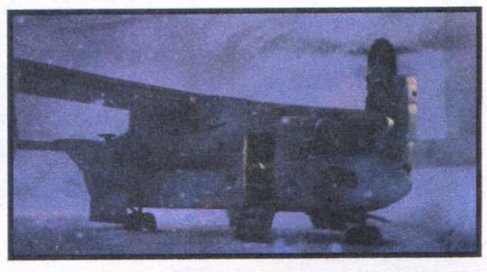


CASTING ET REPÉRAGES

La première étape est une étape de « design » : sur la base du story-board, on effectue les premières recherches sur l'ambiance générale d'une scène et sur le look des personnages. Cette première phase terminée, on pourra ensuite enchaîner sur le « modeling ». Cette seconde étape va consister, comme son nom l'indique, à modéliser en trois dimensions le décor et les personnages pour pouvoir ensuite l'animer. Pour SC:DA, les gens de MagicLab ont travaillé sur des décors réalistes, le travail de « texturing » (application d'une texture sur un objet 3D) a donc été particulièrement important. En l'occurrence, pour donner un aspect réaliste à l'environnement graphique, ils sont partis de photos haute-résolution de différents matériaux qu'ils ont ensuite retouchées sous Photoshop et appliqué sur les structures après un « dépliage des UV », c'est-à-dire une mise à plat des différents volumes.



...placement des personnages...



...et compositing.

C'EST COMME AU CINÉMA

On procède de même pour les personnages en leur appliquant les textures qui s'adaptent bien à la peau et aux vêtements, et on termine par la création des « shaders » qui vont permettre de définir les propriétés des différents matériaux (par exemple, de quelle manière ils vont renvoyer la lumière). Dans le cas de décors suffisamment







Un exemple de « matte painting » avec intégration des personnages et « motion blur ».

lointains pour qu'ils ne subissent pas de déformation de perspective lors des mouvements de caméra, on fait appel à des illustrateurs qui vont se charger de réaliser ce qu'on appelle des « matte paintings », l'équivalent des décors sur toile qu'on retrouve au cinéma. Il s'agit d'un paysage fixe en 2D, placé en fond, qui permet de créer l'illusion d'un véritable décor sans avoir à passer par le processus complet de modélisation.



Spinter Cell Double Agent : essais de rendu pour les vêtements de Sam.

IT'S ALIIIIIVE !

Avant d'intégrer tout ça, on passe par une phase baptisée « skinning », qui permet de lier le «modeling» à un squelette que l'on pourra ensuite animer (par exemple : s'il lève la main, il faut que le reste du bras suive le mouvement). Bon, ça y est, la phase préparatoire est terminée ? Cool, on peut enfin passer à la phase d'animation proprement dite. Pour ce faire, il existe deux techniques : la « motion capture » ou le « keyframe ». Vous avez déjà eu l'occasion d'en apprendre plus sur la première (dossier Joy n°161), qui consiste à filmer de vrais acteurs pour transposer ensuite leurs mouvements sur un personnage virtuel. L'autre procédé consiste à animer les différents objets « à la main », image par image. Reste ensuite à s'occuper des animations faciales et du lyp-sync, pour donner des expressions convaincantes aux personnages et synchroniser le mouvement de leurs lèvres avec les dialogues.



EFFETS SPÉCIAUX

Maintenant que tout est en place, que les différentes parties animées d'une scène sont correctement scriptées et qu'on a pu en vérifier leur efficacité dans un pré-rendu en fil de fer (wireframe), on peut lancer le rendu final. Celui-ci se fait dans une « render farm » (littéralement « ferme de rendu »), composée d'un ensemble de machines über-puissantes, fonctionnant en parallèle et affectées exclusivement à cette tâche. Ce rendu se fait en plusieurs couches : pour le décor, pour les personnages et pour les différents effets spéciaux (fumée, poussière, etc.). Pour ces derniers, on a parfois recours à ce qu'on appelle des « stock shots ». C'est-à-dire que plutôt que de tenter d'en faire le rendu via les softs classiques, on utilise des images existantes qu'on intègre par-dessus. C'est notamment cette technique qui fut utilisée pour SC:DA, MagicLab ayant récupéré

VIDÉOS SUR LE CD

Pour illustrer ce dossier, notre ami TBF a eu la bonne idée de vous mettre sur le CD les trois trailers réalisés par MagicLab. Au menu : Splinter Cell Double Agent, Ghost Recon Advanced Warfighter et Heroes of Might & Magic V. Il est fort, ce TBF.



une grande quantité de vidéos d'effets de fumée et d'eau. Ils ont également eu recours à des effets générés par ordinateur, comme les particules dynamiques.

BON, C'EST FASTOCHE EN FAIT

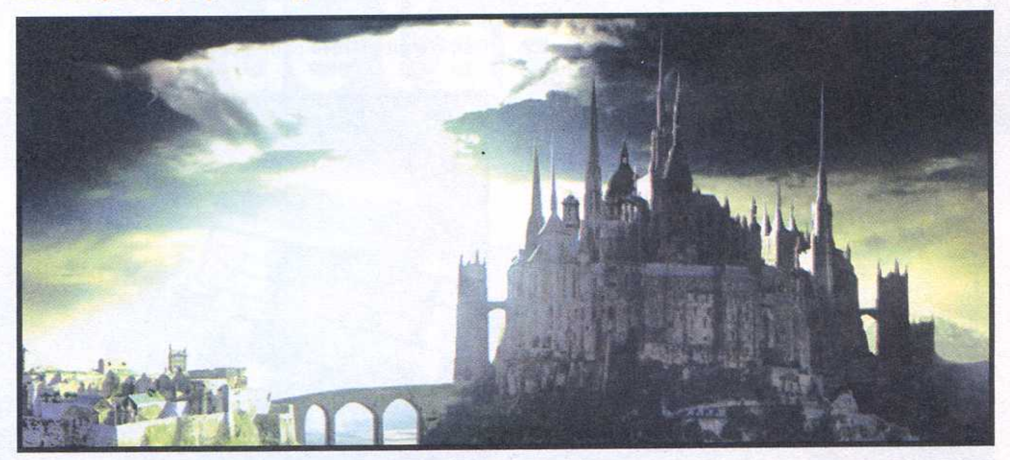
Une fois que la « render farm » a fini de produire le rendu de ces différentes couches (ce qui peut prendre un certain nombre d'heures pour quelques secondes d'animation, suivant la complexité de la scène), on passe à la dernière phase, dite de « compositing ». On rassemble les différentes couches pour les intégrer en une seule et même scène, on étalonne le tout (pour garantir notamment une uniformité de tons d'une scène à l'autre) et l'on ajoute les dernières petites subtilités, comme le « motion blur » (pour renforcer l'impression de mouvement) et les différents effets d'éclairage. Après, il n'y a plus qu'à passer à la scène suivante et recommencer le processus. Enfantin, non ?

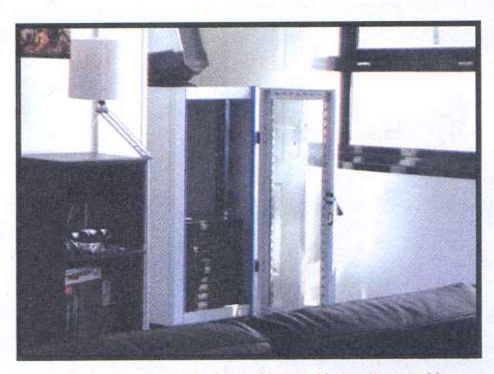

Le trailer de Ghost Recon Advanced Warfighter, une autre réalisation MagicLab3D qui avait bien scotché la foule au dernier E3.

VIVEMENT DEMAIN !

O.K., je reconnais que, vu comme ça, tout cela a l'air d'une simplicité affolante. Mais si j'avais 600 pages pour rentrer dans les détails, vous réaliseriez à quel point chacune de ces phases de création implique une somme considérable de talent et de coordination. Ce n'est pas pour rien que la plupart des éditeurs font appel à des boîtes spécialisées pour réaliser ces cinématiques. Et plus la technologie progresse, plus le réalisme tend vers la perfection. L'intérêt pour les jeux ? Outre le fait que ces séquences permettent, comme on l'a vu, de renforcer l'immersion des joueurs, les nouvelles techniques développées chaque jour pour simuler la réalité peuvent être ensuite réutilisées et transposées dans les jeux vidéo. Avec l'évolution du matos, cartes graphiques en tête, le but ultime est de parvenir à générer ce genre de séquences en temps réel. Et, bon, évoluer dans un FPS avec un rendu digne du film Final Fantasy, avouez que c'est une perspective plutôt sexy, non ?


Heroes of Might & Magic V : ça ne vous rappelle rien cette illus ?



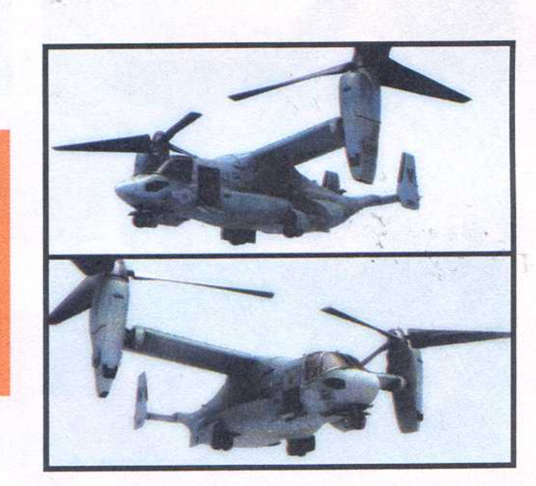

La « render farm ». Une foule de machines qui bossent ensemble, et dont une seule suffirait à donner une bonne leçon d'humilité à votre grosse config de tueur.

RÉFÉRENCES

Quelques sites à visiter, si le milieu de l'infographie vous branche...

- Blur Studios : www.blur.com
- Digic Picturess : www.digicpictures.com
- AFJV : www.afjv.com (notamment pour les offres d'emploi)
- Gamasutra : www.gamasutra.com (le site incontournable des pros du jeu vidéo)
- 3ds Max : www.autodesk.fr/3dsmax (pour commencer à économiser)
- Maya : www.autodesk.fr/maya (idem pendant des années)
- LightWave 3D : www.newtek.com (idem pendant moins d'années)
- Blender : www.blender.org (gratos ! Yeah !)

Et un grand merci à toute l'équipe de MagicLab (www.magiclab3d.com) qui m'a bien aidé dans la réalisation de ce dossier.



Interview



Arthur Gordon
(MagicLab)

Big boss de MagicLab, Arthur Gordon est évidemment un grand fan des productions de ses confrères, comme les incontournables ricains de Blur. Mais il estime que la France n'a pas à rougir de son talent dans le domaine des CGI (« Computer Generated Images », images générées par ordinateur).

JOYSTICK : Bonjour Arthur. Qui êtes-vous ?

Arthur Gordon : Passionné d'image depuis toujours, je dessine depuis l'âge de quatre ans. J'ai ensuite pratiqué la sculpture, le dessin, la morphologie, et la photo. J'ai été designer, infographiste, puis directeur artistique dans divers milieux de la post-production sur Paris.

Face à de grosses structures, comme Blur par exemple, que peut offrir une société comme la vôtre ?

L'avantage d'une structure comme la nôtre est qu'elle laisse de la place pour la création, les artistes qui travaillent ici peuvent s'exprimer pleinement et ont un grand champ d'action. Nous travaillons sur des projets à moindre échelle. On n'est pas obligé de compartimenter le travail. Ici, j'ai un contact direct avec chacun, chacun est à sa place, mais tout le monde est sollicité pour donner son avis, ses idées, en bref le meilleur de soi.

Que pensez-vous justement, et à titre perso, du boulot de vos pairs ?

J'apprécie beaucoup le travail de Blur et de Digic Pictures, entre autres. Je pense notamment au trailer de Hellgate London et au dernier trailer de Warhammer.

Avec les progrès technologiques sans cesse constants et l'apparition de cartes graphiques de plus en plus performantes, de plus en plus de jeux utilisent le moteur « in game » pour les cinématiques. N'est-ce pas une menace à terme pour un business comme le vôtre ?

Non, je pense qu'il y a encore une bonne place pour les trailers. Ils sont fabriqués bien avant la confection du jeu, car ils ont pour but de l'annoncer. D'un autre côté nous faisons également de l'outsourcing. Nous travaillons actuellement sur la fabrication d'éléments graphiques en temps réel (personnages...) pour plusieurs développeurs et éditeurs pour console next-gen.

J'ai cru comprendre que vous vous occupiez aussi de « character design ». Vous pouvez m'en dire plus ?

Oui, c'était un rêve pour moi, nous travaillons avec quelques-uns des plus grands illustrateurs et designers, notamment avec Aleksi ou Claire Wendling qui sont des gens que j'apprécie énormément. Nous avons récemment fait du character design pour Heroes of Might and Magic V et Dark Messiah pour Ubisoft.

Parmi vos productions, quelle est votre réalisation préférée ?

Chaque production de MagicLab a son histoire. Je m'attache à chaque projet avec le même enthousiasme.

Vos projets ?

Je rêve d'un long métrage...

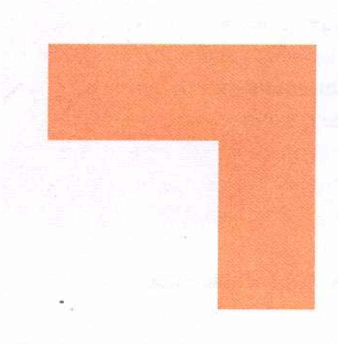
Un « Final Fantasy » made in France ? Avec un scénario ? On l'attend avec impatience.



L'équipe de MagicLab en plein travail.



Character design pour HOMM5.





DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

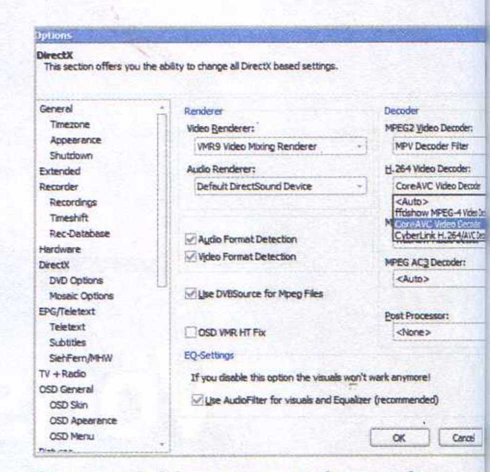
Alors que Vista accumule les retards au point que même Duke Nukem Forever pourrait sortir avant lui, Microsoft a décidé de nous gâcher l'été avec des méthodes qui nous font nous poser des questions sur le respect que cette société a envers ses clients. Pas très malins, les gars…

DVB Viewer

Jouer a quelque chose d'éreintant. On y trouve certes un grand plaisir, mais il arrive parfois que l'on veuille faire une pause. Décrocher, pour redevenir le temps d'un instant un bon vieux légume qui regarde la télé. Non que les programmes soient tous palpitants, mais à en croire les statistiques, chaque Français passe en moyenne trois heures par jour devant cet espèce de bocal qui s'est aplati au fil des années. L'arrivée de la TNT a cependant un avantage : on reçoit désormais un signal numérique. De la qualité qui donnerait presque envie d'investir dans une carte DVB-T. De la clef USB au double tuner en PCI Express, le choix est large avec un écueil commun : le logiciel fourni est trop souvent d'un niveau passable. Des utilitaires capables de lire les flux DVB, il en existe des tas. Il y a le très gratuit ProgDVB, trop peu compatible avec les cartes qui utilisent un driver BDA (la nouvelle norme de pilote définie pour Media Center). Ou l'excellentissime MyTheatre dont l'interface semble avoir été conçue par un russe admiratif de la rigueur et de la symbolique des hivers sibériens (ça ou la Vodka, allez savoir). Dans ce fatras, il nous faut une fois de plus nous tourner vers nos voisins et néanmoins amis teutons qui proposent avec DVB Viewer ce qui se fait probablement de mieux. Je commence tout de suite par le point qui fâche, 15 euros. Mérités. Excellente compatibilité avec les matériels, enregistrement de plusieurs programmes sur un même transpondeur



Oui Kylie ? Tu essayes de nous dire quelque chose ?



On pourra choisir ses propres codecs pour le décodage H.264.

à l'aide d'un unique tuner, qualité d'image irréprochable, support de l'AC3 et différentes moutures de HD (idéal pour ceux qui seraient dans les zones de test de la TNT HD). Je pourrais rajouter qu'il supporte un grand nombre de télécommandes, qu'il est capable d'afficher l'image sur le bureau Windows ou qu'il intègre des fonctionnalités de type PC de salon avec une interface semblable à ce que l'on trouve dans Media Center (en mieux). Ou qu'il est compatible avec les différentes déclinaisons de DVB (câble, satellite et TNT, avec la possibilité de mixer les plaisirs). Rien à redire, DVB Viewer est un petit bijou de détente comme on en voit rarement. Il n'y a pas que le jeu dans la vie.

- VERSION : 3.5
- ÉDITEUR : Christian Hackbart
- LICENCE : Shareware, 15 euros
- URL : http://www.dvbviewer.com

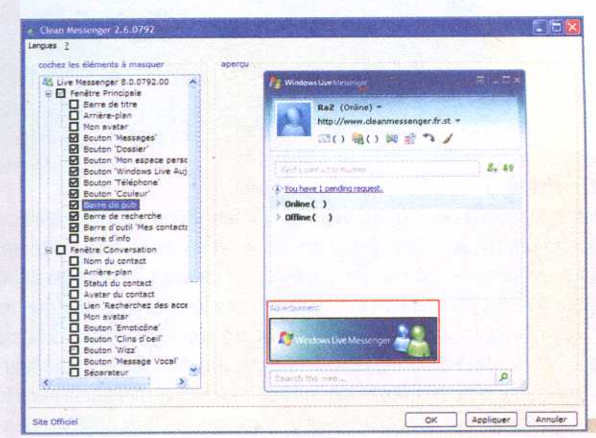


Du haut de ses 12 Ko, RemoveWGA détecte et contourne les protections de Microsoft.

RemoveWGA

Sur le fond, qu'un éditeur de logiciel lutte contre le piratage ne me pose aucun souci. Sauf quand les méthodes employées dépassent le cadre du bon sens. Comme avec StarForce, la protection tant décriée joue avec le noyau de Windows alors même que Microsoft fait tout pour empêcher cela dans Vista. Il s'agit de systèmes qui causent plus d'ennuis aux utilisateurs honnêtes qu'aux pirates, c'est surtout cela le fond du problème. Les éditeurs qui distribuent des patchs pour retirer le « check » du CD/DVD (quelques mois après la sortie du jeu, pour ne pas perdre de ventes) sont de plus en plus rares. C'était pourtant une pratique courante il y a quelques années. Mais il faut croire que considérer ses clients comme coupables jusqu'à preuve du contraire est une évidence dans l'industrie. Même Microsoft s'y est mis, en faisant passer un système d'activation à distance par son outil de mise à jour automatique « Windows Update ». Pas très malin, d'autant que, à aucun moment, on n'est averti de quoi que ce soit. Pire, la chose va vérifier que votre Windows est bien valide… à chaque démarrage du PC. Au cas où vous deviendriez malhonnêtes le temps d'un reboot. Un système stupide, inefficace et qui agace les utilisateurs légitimes, difficile de faire mieux. MS a certes tenté de corriger le tir en sortant une mise à jour de son spyware maison qui n'effectue désormais la vérification que toutes les deux semaines, tout en rappelant que son programme « Windows Genuine Advantage » est optionnel. Sauf qu'une sorte de mise à jour critique s'installe sur votre machine, mais ceci est probablement un détail. Bien entendu, et contrairement aux vraies mises à jour de Microsoft, on ne peut la désinstaller manuellement. L'éditeur indique qu'il propose sur son site Web des instructions pour retirer la chose… mais elles ne fonctionnent qu'avec la version bêta de la protection. Pour en finir, il faudra se tourner vers RemoveWGA, un utilitaire qui détecte et supprime le programme félon. Il vous en coûtera même un écran bleu, tout un symbole. N'oubliez surtout pas de désactiver l'installation automatique des mises à jour de sécurité dans le panneau de contrôle sous peine de le voir réapparaître aussi sec. L'option la plus simple consiste à autoriser le téléchargement des mises à jour, et qu'une confirmation vous soit demandée avant l'installation. En cliquant sur avancer, vous pourrez désélectionner WGA et serez tranquilles. Jusqu'à la prochaine version…

- VERSION : 1.1
- ÉDITEUR : Firewall Leak Tester
- LICENCE : Freeware
- URL : www.firewallleaktester.com/removewga.htm

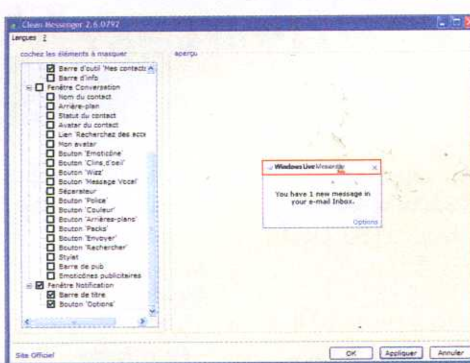


Il suffit de cocher une option à gauche pour la voir disparaître. Transcendantal.

Clean Messenger

- VERSION : 2.6.0792
- ÉDITEUR : RaZ
- LICENCE : Freeware
- URL : http://perso.orange.fr/lguillaume/

En vous parlant pour la première fois de Windows Live Messenger en début d'année, j'avais prédit qu'il ne sortirait de bêta qu'avec l'arrivée de Vista. Les retards de l'OS m'auront fait mentir et le successeur de MSN7 est bel et bien arrivé avant l'été. Changement de nom, certes, mais les problèmes restent les mêmes : on a vu venir au fil des ans un certain nombre de… lourdeurs. Des onglets pour différents sites pas forcément très utiles, de la publicité, des barres de recherches ou des boutons pour des services divers. Tout ce qui passe par la tête du marketing en gros. Vous allez probablement croire que j'en veux à Microsoft ce mois-ci en vous présentant Clean Messenger. Développé par un Français, cet utilitaire n'a qu'un but : customiser l'interface du tout dernier Windows Live Messenger du géant américain. Y compris la pub. Le tout est simple d'utilisation, pratique et en français. Et en prime l'auteur a un très beau prénom…

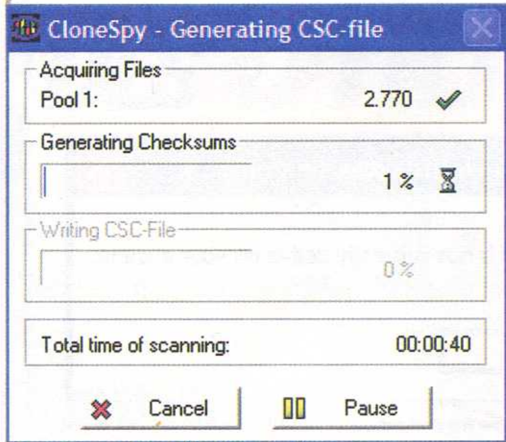


La customisation peut aller jusqu'aux notifications de la barre des tâches.



PAR C_WIZ

À LA MODE

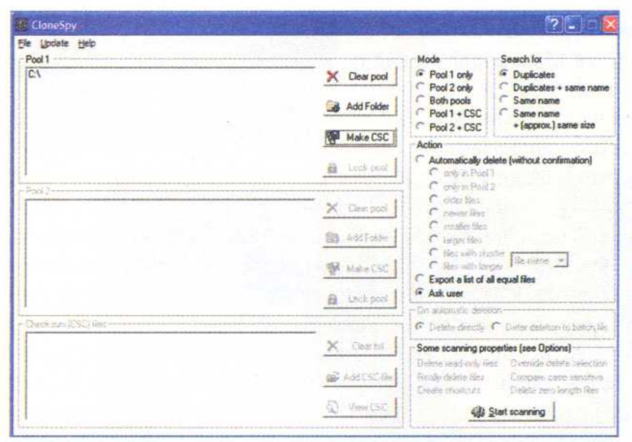


CloneSpy en phase d'indexation d'un disque. Cela peut prendre de longues minutes.

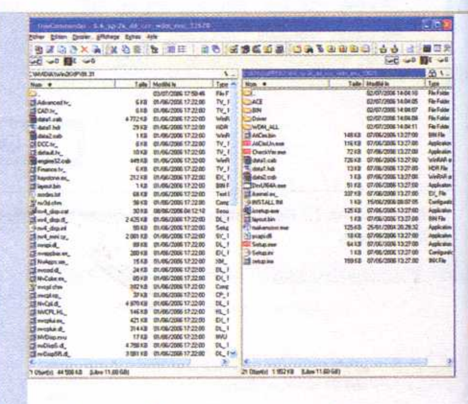
CloneSpy

- VERSION : 2.21
- ÉDITEUR : Marcus Kleinehagenbrock
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.clonespy.com/cms/

Avec l'extrême largesse des disques durs de nos jours, on devient moins délicat avec l'espace disque. Au point qu'on préfère souvent en racheter un plutôt que de se lancer dans une tentative de tri. D'autant que vous êtes peut être atteint comme moi du syndrome du « on ne sait jamais » qui consiste à garder 50 doublons d'un même fichier dans des répertoires divers, au cas où on effacerait par mégarde les 49 premiers. Cela remplace un temps la nécessité de faire de véritables backups. Si vous vous êtes mis aux sauvegardes de sécurité avec l'excellent Cobian que je vous présentais dans le dernier numéro, le moment est venu de faire le tri et de supprimer les doublons inutiles. Ça tombe bien, voici CloneSpy, un outil dont le but est de trouver et éliminer les fichiers identiques. Il est même malin puisqu'il va au-delà d'une simple comparaison des noms ou de leur taille. Il calcule un « hash », une sorte de signature pour chacun de vos fichiers qu'il vérifie par la suite lorsqu'un doute peut se présenter. Il ajoute quelques bonnes petites options comme le choix de la version à garder, une multitude de méthodes de comparaison et la possibilité de corriger les raccourcis vers les entrées supprimées. L'interface mériterait quelques explications sur le concept des pools. Il s'agit de lots de répertoires pour lesquels vous avez recherché les caractéristiques à comparer. Des dossiers ou des disques durs. Pour toujours plus de finesse.



Bien que fonctionnelle, l'interface de CleanSpy mériterait quelques aménagements…



freeCommander

Il est des gens incompris sur cette terre. Ceux qui apprennent le Klingon pour assumer pleinement leur passion pour Star Trek par exemple, mais aussi les aficionados des gestionnaires de fichiers à deux pans. Norton Commander, Total Commander, PowerDesk, les noms changent, mais les concepts restent. Des raccourcis clavier abscons (il ne faudrait pas avoir à utiliser la souris !) mais aussi de nombreux modes de visualisation pour éviter d'être considéré définitivement comme rétrograde. freeCommander est un nouveau venu dans ce cercle très fermé. Une bonne gestion des copies, des suppressions sécurisées, modification des attributs de dates des fichiers, des choses paraît-il appréciées par les incompris. Enfin, c'est ce que l'on m'a raconté…

- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : Marek Jasinski
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.freecommander.com

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :*** BSPlayer 1.42, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.5, Media Portal 0.2.0
- ***Lecteurs audio :*** iTunes 6.05, Winamp 5.24, Foobar 2000 0.9b13, Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :*** Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.5.0.4
- ***NewsReader :*** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.0, Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :*** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.4.0.3, MSN 8
- ***Anti-lourds :*** Spamihilator 0.9.9.10, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.1, Autoruns 8.52
- ***Downloaders :*** FDM 2.0, FlashGet 1.72, WinBITS 1.0RC
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.05.115, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :*** FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.25, SmartFTP 2.0.996
- ***Browsers Web :*** Firefox 1.5.0.4, Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :*** ACDsee 8.0, Xnview 1.82.4, FastStone 2.5
- ***Tweakers :*** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PM3H

❑ **OUI,** je m'abonne à **JOYSTICK** pour **2 AN/22 Nos + un jeu PC surprise en cadeau** au prix de **72 €** au lieu de **143 €*** soit 50% de réduction.

❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Nom* :
Prénom* :
Société :
Adresse* :
Code Postal* : Ville* :
e-mail* :
Téléphone* :
Téléphone portable* :
Date de Naissance* :

* Champs obligatoires

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postalà l'ordre de **Future**
❑ n°
Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme
Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Délai de livraison 4 à 6 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Lineage II

MENER LES FANS À LA BAGUETTE

Lorsqu'il s'agit de jeux vidéo PC, les Coréens ne font pas les choses à moitié : émissions de télé proposant des leçons de Starcraft ou diffusant des tournois officiels de certains MMO, tout y passe. Autant vous dire qu'on est loin de voir ce genre de programme sur le petit écran français, alors pour ce qui est d'aller voir un concert dont le thème est un jeu massivement multijoueur, autant oublier l'idée tout de suite. Pourtant, c'est bien ce qui s'est passé en Corée, il y a peu de temps. Un concert de Lineage II a été organisé avec un orchestre jouant au rythme des images du jeu, diffusées sur un écran géant. Avec les stands qu'il faut à la sortie pour vendre tee-shirts et autres goodies aux fans. Il fallait oser !









ÉDITO

MON COUP DE CŒUR DU MOIS EST SANS CONTESTE UN PETIT JEU DE GOLF ONLINE TRÈS FUN NOMMÉ ALBATROSS 18. J'AI ÉTÉ RAREMENT AUTANT SCOTCHÉ SUR UN JEU DE BABALLE, C'EST PLUTÔT BON SIGNE. HEUREUSEMENT, CERTAINS TRAVAILLENT POUR REMPLIR CETTE RUBRIQUE : CAF VOUS OFFRE UNE SÉLECTION DES MODS LES PLUS UTILES POUR WOW, ET NEDD VOUS FAIT DÉCOUVRIR LES DEUX FACES DE GUILD WARS. JE VOUS LAISSE, J'AI UN BIRDY TENDU SUR LE FEU LÀ.

Internet

HAPPY BIRTHDAY

Même si certains pensent que le Net a débarqué il y a un mois, si, si, il y en a (on peut même donner des noms) il faut savoir que le réseau Internet va bientôt souffler ses 40 bougies. Mais son arrivée commerciale en France ne date que du milieu des années 90. Médiamétrie, l'institut de mesure d'audience, profite de cette dizaine d'années d'existence du Net dans l'Hexagone pour tracer un bilan qui révèle bien la montée en puissance d'Internet dans nos foyers. Le nombre de personnes connectées, qui a été multiplié par cent, a atteint quasiment 10 millions début 2006. C'est évidemment l'arrivée des offres haut débit qui a été le déclencheur d'un tel engouement et qui est aussi à l'origine de l'augmentation du temps passé sur le web (+ 30% en 2003).

DotA

POUR LES « SANS-AMI »

Comment faut-il s'y prendre pour jouer à DotA alors qu'on est seul au monde, sans ami et sans Internet ? Non, lâchez cette corde et ce tabouret, il y a une autre solution : affronter des bots. Eh oui, il est possible de lancer une partie en combattant des héros dirigés par l'ordinateur. L'I.A. se débrouille toute seule et achète des objets - pas forcément super utiles - utilise ses pouvoirs -par moments- et se déplacent même pour tenter de vous prendre par surprise. Bon, ça reste perfectible vu que le CPU fait un peu tout comme Faskil avec le même taux de réussite (hin hin hin). Évidemment, ça ne vaut pas de véritables joueurs en guise de coéquipiers et d'adversaires, mais c'est pas mal pour essayer deux ou trois trucs nouveaux. Voici le lien direct (www.wc3sear.ch/files/downloads.php?ID=9217&l=1) pour récupérer la carte nécessaire. Placez-la dans le répertoire Maps situé dans le dossier d'installation de Warcraft III et le tour est joué. Ça permettra même à certains de se préparer pour des parties sur Battle.net.





Dofus

SUCCESS STORY



Dofus, le MMO tout mignon développé en flash par Ankama, voit la vie en rose. En deux ans d'existence, ce titre a réuni un million d'adeptes à travers le monde. Une franche réussite pour ce titre made in France qui ne compte pas en rester là avec l'arrivée prochaine de versions allemande et espagnole.

Mythic

VOUS N'AUREZ PAS MA LIBERTÉ DE PENSER..



C'est enfin officiel, Electronic Arts a racheté Mythic Entertainment. Le studio de développement américain créateur de Dark Age of Camelot s'appellera désormais EA Mythic. Le discours officiel n'annonce évidemment aucun changement au niveau du suivi de DAOC et du développement de Warhammer Online. Mythic clame haut et fort qu'il restera fidèle à ses idées. Maintenant, impossible de savoir ce que ce rachat va vraiment donner sur le long terme. Wait & see comme on dit outre-Atlantique.

GOA

LES PREMIERS JEUX DÉVOILÉS





Comme annoncé il y a peu, le portail de GOA va de nouveau ouvrir ses portes dans quelques mois. On connaît déjà les trois premiers titres qui seront mis en avant. Le premier est Pangya, un jeu de golf également connu sous le nom d'Albatross 18, une page lui est d'ailleurs consacrée dans ce numéro. Le deuxième se nomme Gunbound, un titre très inspiré de Worms. Quant au troisième, il s'agit de eXtreme Soccer, qui permet aux joueurs de s'affronter dans des parties de foot de rue. Le modèle économique de ces titres sera basé sur du Free2Play : accès gratuit au jeu mais accessoires et équipements payant pour vos personnages. GOA devrait trouver son public avec ce genre de concept, encore très peu développé en Europe.

Everquest

C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Sony Online Entertainment a lancé il y a peu de temps deux serveurs, The Sleeper et The Combine, pour Everquest premier du nom. Ils permettent de retrouver EQ tel qu'il était sorti en 1999 en laissant les actions des joueurs débloquer des extensions afin de voir le monde évoluer. Le concept est amusant et devrait ravir quelques nostalgiques en manque de reconnaissance : « Tu te souviens quand on a passé un mois à chasser le rat embusqué dans un buisson, ils n'ont pas connu ça, les jeunes ». C'est bien vrai et, maintenant, ils vont découvrir les joies simples des MMO préhistoriques. Ils vont être trop contents...



NCsoft

LA BOÎTE SE MET AU RÉGIME



Depuis quelques années, NCsoft étale fièrement son chiffre d'affaires aux yeux de tous. Malheureusement, aujourd'hui les bureaux américains se séparent d'à peu près un quart de leurs effectifs, comme annoncé dans les news en début de mag. Officiellement, il s'agit d'une restructuration visant à se caler sur le calendrier des sorties, qui vont ralentir sérieusement cette année. C'est certainement vrai, mais je pense qu'il y a aussi un retour de bâton à cause de quelques titres qui ne fonctionnent pas vraiment aussi bien que prévu, comme City of Heroes/Villains et Auto Assault. Lineage II s'en sort pas mal, mais seul Guild Wars a fait un véritable carton. Le futur catalogue de NC n'en reste pas moins attractif avec Tabula Rasa, Soccer Fury, Aion et bien d'autres qui devraient, pour la plupart, voir le jour en 2007.

Ultima Online

COUPS DE BALAI



Pendant une belle soirée de juillet, Electronic Arts a coupé les serveurs d'Ultima Online durant deux heures sans prévenir personne. Résultat des courses : un jeu plus propre avec 180 comptes bannis pour triche, mais aussi plus pauvre avec 15 mille milliards (oui, oui : 15 000 000 000 000) de pièces d'or effacées. Cet argent avait évidemment été acquis pas les joueurs via des moyens non conventionnels (et qui fonctionnent bien, a priori). Comme quoi ça a du bon parfois, les coupures de serveurs inattendues. Sauf pour les sites de vente d'or en ligne, vu qu'on estime la valeur marchande de ces piécettes virtuelles à 15 millions de dollars. Ouch.

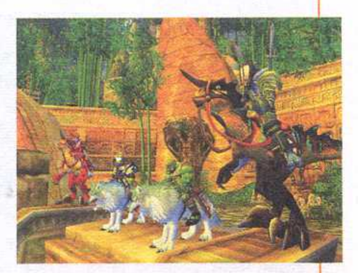
Dragon Ball Source

GOKU N'EST PAS ENTERRÉ

Histoire de montrer qu'ils ne sont pas tombés dans l'oubli, les petits gars à l'origine du mod DBS (www.preknown.com/dbsource/index.php) pour Half-Life 2 pondent quelques screens supplémentaires pour montrer l'avancée de leur boulot. Cela devrait ravir les fans de cette série culte, créée par Toryama, qui pourront se balancer des kamehameha, avec une large variété de persos.
Il faut tout de même savoir que ce mod sera, avant tout, orienté solo avec la possibilité d'augmenter sa puissance via diverses caractéristiques. L'option multi, quant à elle, devrait être implémentée par la suite.
Côté date, ça reste vague, puisque rien de précis n'a été annoncé à ce niveau. J'espère pour eux que Toryama n'est pas trop porté sur les mods HL2, sinon ça sent le procès à plein nez...

World of Warcraft

LIBERTÉ DE MOUVEMENTS



Après de longs mois d'attente, les transferts de personnages pour World of Warcraft sont enfin possibles (enfin quand vous lirez ces lignes, si tout va bien). Mais pour fuir, après avoir ninja-looté une bonne arme épique, ça vous coûtera 19,99 euros. Vous pourrez alors trouver refuge vers un nouveau serveur ou un autre de vos comptes.
En choisissant bien, vous tomberez même sur un serveur dans lequel un joueur possède un personnage portant le même nom que le vôtre, auquel cas, il faudra en trouver un nouveau. Au final, pour changer d'identité et de pays, tel l'escroc de base, ce n'est pas si cher payé. Évidemment, ce service sera très utile pour bon nombre de joueurs qui désirent migrer pour des raisons tout à fait louables. Mais il y a quelques conditions à respecter : être au moins de niveau 10, un joueur venant d'un serveur PvE ne peut aller sur un serveur PvP (l'inverse est possible) et le nombre de pièces d'or est limité par tranche de niveau. Un personnage 51+ peut être transféré avec un maximum de 5000 PO.

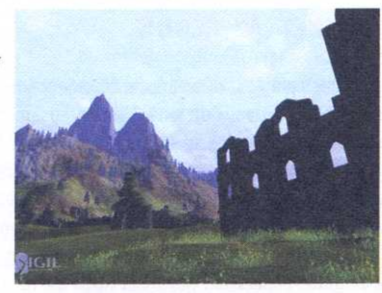


Ah, j'allais oublier, le même personnage ne peut être transféré qu'une fois tous les six mois. Vous n'avez pas intérêt à vous planter de serveur.

Vanguard

PROJET DE CARRIÈRE

Les développeurs de Vanguard ont annoncé l'évolution que prendra leur MMO dans les prochains mois. Ils nous dévoilent le contenu des différentes phases de bêta-test, la troisième phase débutant cet été. Elle permettra de tester les persos de bas et hauts niveaux et de continuer la construction des continents.
La quatrième phase servira à finaliser les objets, l'artisanat, etc. Tout ça est contrôlé par un NDA, un accord de confidentialité, qui devrait être annulé pour la cinquième phase de bêta. Celle-ci sera la plus courte et la dernière avant la sortie du titre prévu pour cet hiver.





Cabal

COMBATTRE AVEC STYLE

Cabal devrait bientôt ouvrir sa phase de bêta afin de permettre au plus grand nombre de découvrir ce MMO tape-à-l'œil. Même si le contenu reste plus que flou à l'heure actuelle, il suffit d'aller voir les différentes vidéos présentes sur le site officiel (www.cabalonline.com) pour que votre curiosité soit éveillée et que vous ayez envie d'essayer ce titre. Ça en met plein les yeux avec des effets visuels impressionnants et des combats hyper dynamiques. Selon le site officiel, Cabal se prend en main de manière intuitive et les joueurs deviendront les acteurs d'une véritable histoire. Forcément, le site officiel n'allait pas nous dire que le jeu était mou et compliqué... Vivement l'ouverture pour se faire une idée par soi-même.





Auto Assault

CONTRÔLE TECHNIQUE

APRÈS UN DÉPART TRÈS DISCRET, VOICI LE PREMIER ARRÊT AU STAND POUR AUTO ASSAULT QUI SUBIT QUELQUES AMÉLIORATIONS DE ROUTINE PAR LE BIAIS DE SON PREMIER PATCH. ÇA DEVRAIT ÊTRE SUFFISANT POUR QU'IL POURSUIVE LA COURSE MAIS SANS SUPPORTERS POUR LE SOUTENIR, C'EST LOIN D'ÊTRE GAGNÉ.



Le mode surpuissance disponible à partir du niveau 40 s'avère fort décevant. C'est joli mais pas très efficace, comme pas mal de compétences dans ce jeu d'ailleurs.

La sortie d'Auto Assault en avril dernier a suscité quelques protestations de la part de la communauté vu les nombreux bugs présents. Rien d'assez grave pour empêcher les plus fous d'atteindre le niveau maximum (level 80) en quelques semaines. Mais histoire d'apaiser les esprits, NetDevil a annoncé l'arrivée d'une première mise à jour de contenu. Ça parlait même d'hôtels des ventes, de système de courrier et autres grosses avancées pour le confort des joueurs. Malheureusement, rien de tout ça n'est au rendez-vous. Cette première mise à jour s'avère tout ce qu'il y a de plus banal, pour ne pas dire décevante sur certains points et encore je pèse mes mots. Le pire concerne la fonction qui permet de réattribuer ses points de compétences. J'ai encore du mal à me remettre de ma première « respec » où j'ai quand même perdu la moitié de mes points de recherche. D'après les développeurs, les points supplémentaires gagnés par l'intermédiaire de quêtes étaient une erreur donc ils ont été sucrés... Merci les gars. J'avoue avoir du mal à croire à cette version vu que les joueurs n'utilisant pas cette fonctionnalité gardent l'intégralité de leurs points. Ça sent le bug à plein nez car si ce n'est pas le cas, c'est vraiment bête d'avoir oublié de préciser ce « détail » dans le paragraphe dédié à la fonction de re-spécialisation de ce patch. Bref, direction les nouvelles missions histoire de se défouler mais malheureusement, il n'y a pas de quoi s'emballer. Quelques quêtes ont été ajoutées afin de combler les vides de certaines tranches de niveaux, mais ça reste encore insuffisant.



Y'A DE L'ÉCHO...

Le bilan de ce premier patch n'est pas négatif pour autant. Il améliore tout de même de nombreuses compétences qui voient leur rayon d'action, leur portée ou encore leur efficacité modifiées dans le bon sens.



Première virée dans Ground Zero pour accomplir une quête de facteur. Même en furtif, je passe en priant pour ne pas me faire repérer.

Le chef d'un convoi peut enfin assigner une quête commune à son groupe et de nombreux bugs ont été éradiqués. Malheureusement, tout ça ne règle pas le problème majeur d'Auto Assault : son manque de joueurs. Les rencontres PvP à haut niveau restent insignifiantes, ce qui enlève l'intérêt principal de ce MMO. Pour tenter d'appâter quelques clients, les boîtes de jeu sont passées à 19 euros pour celle de base et 29 euros pour la collector. Une version trial est également enfin disponible pour l'Europe, et vous la retrouverez du reste sur notre DVD. La situation est assez mauvaise pour que la fusion des serveurs soit une solution envisagée par les développeurs afin de rassembler tous les joueurs et donner un peu de vie à ce monde apocalyptique. Actuellement, il existe trois serveurs européens et quatre américains. Reste à voir ce que tout ça va donner dans peu de temps car si Auto Assault ne séduit pas rapidement plus de monde, il risque de ne pas passer l'année. Et il ne mérite clairement pas ça.

CYD

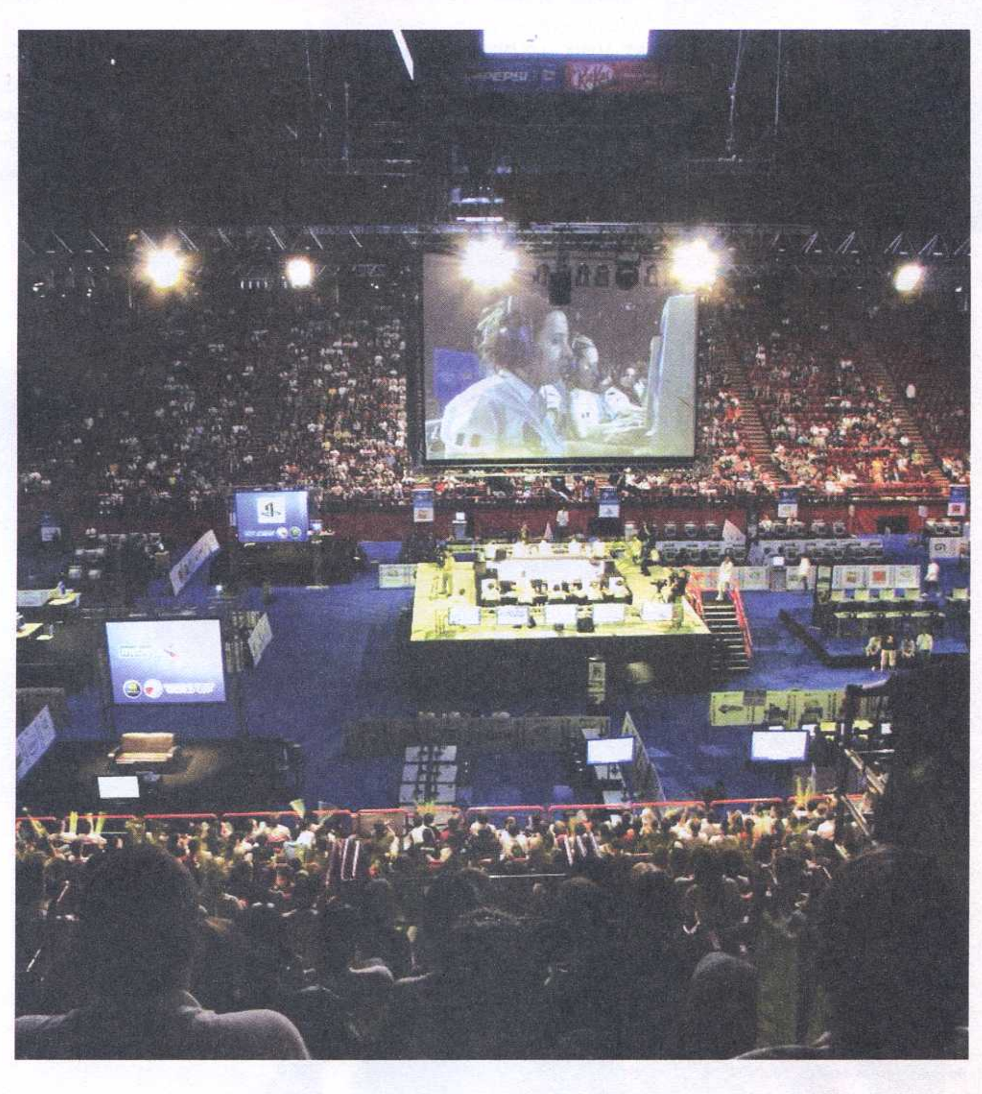




C'est lorsqu'on est face à ce genre de boss qu'on aimerait croiser plus de joueurs.

COUPE DU MONDE 2006 BERCY, CYBER

LA PLUS GRANDE CARAVANE DU SPORT ÉLECTRONIQUE CONTINUE DE SE CHERCHER UN STYLE ET DE TENTER DE NOUVELLES EXPÉRIENCES. UNE VRAIE ADO, QUOI. CETTE ANNÉE, L'ESWC A RENCONTRÉ BERCY, UN MEC PLUTÔT PAS MAL ET SURTOUT, TRÈS GRAND.



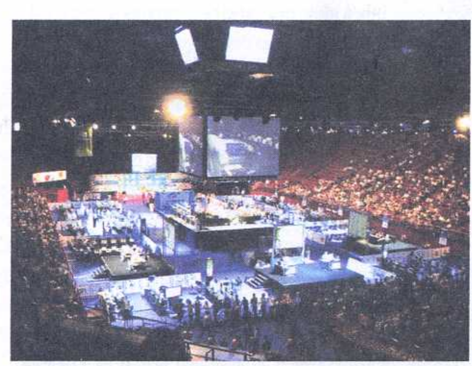
Sur scène, les Beat Off the Best, championnes de France de CS, sont en train de venir à bout des Ladies, brésiliennes double vice-championnes du monde. L'ambiance est folle, il ne fait pas bon de ne pas être du pays ce jour-là à Bercy : le soir même, l'équipe de France de foot ne sait pas encore qu'elle va sortir le Brésil. Nous, si : les Français remportent les 3 premières places de Gran Turismo 4, se qualifient tous pour les phases finales. Seuls les Webone (CS) et plus étonnamment ToD (War3) sont éliminés prématurément. Qu'importe, on le sent, ça va le faire. Le lendemain, ça l'a fait. Winz remporte son second titre de champion du monde à Quake 4 (l'année dernière, c'était Unreal Tournament), les BtB (« BtB ! BtB ! BtB !) roulent sur les superstars suédoises Les Seules, Carl remporte le titre Trackmania Nations, Spank et Myto squattent la grande finale PES 5... Au total, les Français remportent 5 des 7 disciplines de cet autre mondial. Et pourtant, ce n'était pas gagné d'avance : parmi les 750 champions venus se partager les 400 000 dollars de cash, il y avait certains morceaux. De gros morceaux même : l'armada américaine sur CS (Complexity et Girls Got Game, champions en titre, accompagnés des 3D et des Jax Money Crew), Cooller et Toxic sur Quake 4, Arabian Joker et autres Jinxy à PES5... Pas grave. « Mon adversaire a été brillant, mais honnêtement, avec un tel public derrière moi, je ne pouvais pas perdre. » Michael « Winz » Bignet est avec moi sur scène et sa réponse est évidente. Durant tous ses derniers matches, chaque frag du joueur clef des aAa déclencha un raz-de-marée de cris, applaudissements et frappes de pieds dans les gradins. Quand on sait qu'ils étaient plus de 6000 dimanche, ça vous fait un boucan.

BTB ! BTB ! BTB ! BTB !

Même son tonitruant pour les BtB, voire pire. « C'était hallucinant, susurre Ritta, comme encore soufflée par l'enthousiasme de leurs fans. On avait l'impression d'être la France ». Elle ne croit pas si bien dire.
Dans les coulisses, son coach pleure de joie. Si la Coupe du Monde des Jeux Vidéo est désormais une affaire qui tourne, on se demandait si elle pouvait exploser. Chose presque faite puisque si Bercy ne fut pas rempli entièrement, il était largement plein et bruyant pour montrer au grand public et aux gamers réticents à quel point le jeu vidéo peut-être un spectacle. Les cornes de brume ont résonné non-stop. Les organisateurs avaient mis le paquet pour arriver à ce résultat et tenté le show à l'américaine : poms-poms girls, traitement vidéo à la MTV, jeux de



Le cri du week-end, ce sont ces filles : les BtB.



Les poujadistes pourront enfin crier : ah, qu'on regrette le temps des LANs de garage...



Belles et déçues : les Scandinaves de Seules en argent, et les Chinoises de Hacker.Victory en bronze.

LE PALMARÈS COMPLET

Voici les petits veinards qui, en plus d'une semaine tous frais payés à Paris, repartent avec des milliers de brouzoufs en poche. Jeunesse dorée...

COUNTER-STRIKE
1. mibr
2. fnatic
3. aTTaX

WARCRAFT 3
1. mYm]Lucifer
2. 4K^Zeus
3. WE.IGE.Sky

COUNTER-STRIKE FÉMININ
1. btb
2. Les Seules
3. Hacker Victory

QUAKE 4
1. *aAa*WinZ
2. AMD.Cypher
3. tek9.Forever

TRACKMANIA NATION
1. Carl
2. Bayooor
3. Gallo

PRO EVOLUTION SOCCER
1. *aAa*Spank
2. pS.Mytho
3. pS.Jinxi

GRAN TURISMO 4
1. Snake
2. Carter
3. Lucky

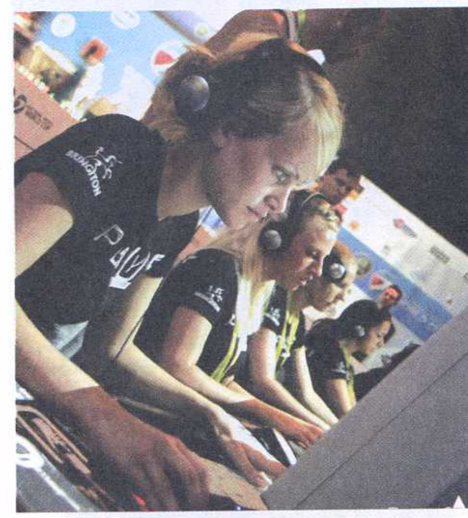
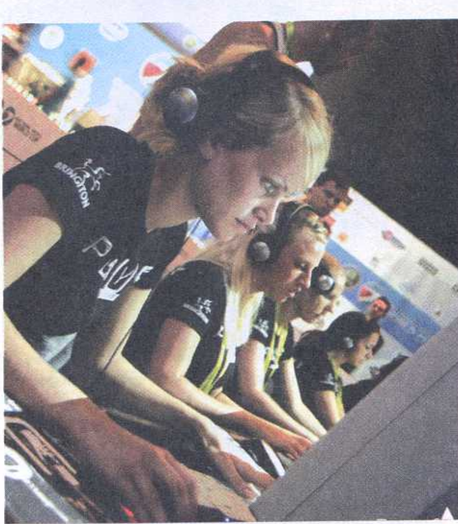


Comme chaque année, la minute pin-up : core duo, quad sli et Fear en 2560*1600 à 65 fps tout à fond.eswc11.



lumière... On aime ou on n'aime pas, mais si le but était de se faire remarquer, il est atteint. Cette ESWC laisse présager de belles choses pour notre loisir favori comme un vecteur hautement social et humain. Enfin, si les Français s'étaient pris des taules à gogo, on s'enflammerait peut-être moins, quoique : les matches 100 % internationaux ont quand même sonné l'arrivée d'une vraie relève dans la scène eSports (Cypher, Forever, les Fnatic, la scène racing, Zeus et autres Megapolis), qui laisse songeur pour les autres tournois à venir.

MonsieurLâm

Sofi, puis Cazzidy, puis Aurora, puis Nato puis... Mince, juste un mec.



Ronaldo&co ont failli en Allemagne, mais Cogu et ses amis ont tout gagné en France.

BRILLEZ DANS LES LAN EN VILLE

Petites phrases, moments inédits, confidences de champion : lâchez les bonnes formules au bon moment et les femmes faciles vous tomberont dans les bras. Et les gens normaux vous regarderont avec un air de « Mais dans quelle langue il parle bon sang ? ».

« Un moment, j'ai cru qu'on égorgeait une batterie de porcs, mais non, ce sont juste les JMC qui ont sorti in extremis les Virtus.Pro. »

« Ouais, Nato est pas mal sur le site de playus.tv, mais elle ne vaut pas Queen. Dans tous les sens du terme. »

« Nan mais le gunround de Forrest, ça aurait pu être un coup de génie si c'était pas un dumb move. »

« J'ai demandé à Heaton à la soirée de clôture si le fait qu'il gagne tout depuis 4 ans SAUF l'ESWC était pas un peu une malédiction, genre Sampras et Roland-Garros. Bah il a rien répondu, il était occupé par la petite Cazzidy. »

« J'y crois pas, la moule de ce joueur : il arrive gratos en France, il se fait sortir direct au premier tour, il joue sur un téléphone et il repart autour du monde. J'y crois pas. »

« Walle, il a fondu. Par contre, Zelena elle a toujours le visage de Bambi et le cul de Baloo. »

World of Warcraft

DES AVENTURIERS BIEN OUTILLÉS

DU SUIVI DE QUÊTES AU CHANGEMENT COMPLET D'ÉQUIPEMENT EN UN CLIC, IL EXISTE SUR INTERNET UNE MULTITUDE D'ADD-ON GRATUITS QUI FACILITENT LA VIE DU JOUEUR DE WORLD OF WARCRAFT. VOICI UNE SÉLECTION MAISON AXÉE SUR LES MODS « UTILES ». LE LIFTING D'INTERFACE, ÇA SERA POUR PLUS TARD.

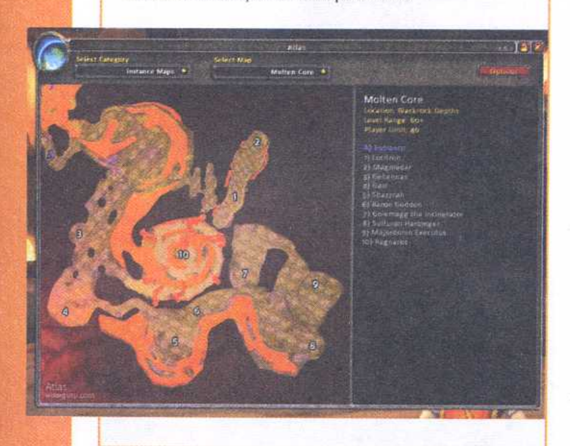
CAFÉINE



Vous ne voyez rien ? C'est normal ! Mais pour avoir une idée de ce que donne une interface (trop ?) chargée en add-on, l'image est disponible en 1920x1200 sur le DVD.

ATLAS

Description : Ce mod est comme son nom l'indique, un Atlas : chaque instance dispose de son plan annoté pour qu'on ne se perdre pas bêtement. Simple et indispensable.



AUCTIONEER

Description : Auctioneer est un mod gourmand en mémoire, mais très pratique pour tous les boursicoteurs. Il vient booster les fonctions de votre fenêtre d'hôtel des ventes. Le but est de scanner les prix de tous les objets disponibles, ce qui permet au fil du temps de se constituer une base de données précise des tarifs pratiqués sur votre serveur. D'une part pour acheter malin évidemment, mais aussi pour faire des bénéfices : il devient facile de repérer les produits vendus en dessous de leur valeur réelle pour les acheter, puis les revendre avec une bonne marge au passage. Auctioneer est accompagné par Enchantrix et Informant : le premier permet d'anticiper en quoi sera transformé un objet magique désenchanté et le second permet d'avoir facilement des informations à propos d'un objet. Très pratique pour se rappeler que ce bidule perdu dans votre sac était utile pour une quête périmée depuis 25 levels... (Site officiel : http://auctioneeraddon.com)

CENEMY CAST BAR

Description : Cette variante de Enemy CastBar (poétiquement nommée CEnemyCastBar_Natur) fait apparaître sur votre écran toutes les barres de progression des sorts lancés pas trop loin de vous. Pratique en raid pour savoir ce que mijote le boss du moment et indispensable en duel ou battleground pour anticiper une énorme boule de feu, savoir quand vous allez sortir de cette malédiction qui vous a transformé en mouton, etc.

CHATHILIGHT

Description : Vous avez du mal à suivre une conversation ? Vous ne repérez jamais quand on vous parle ? Allez voir un ophtalmo et dormez plus. Et après installez ce mod qui permet de changer la couleur d'une phrase quand il détecte certains mots clés. Tellement pratique qu'on se demande pourquoi Blizzard ne le propose pas d'origine.

CHATLINK

Description : Encore un mod « évident » qui devrait être de base dans WoW : il permet d'avoir le lien d'un objet dans un canal de discussion privé. De base, WoW ne copiera que le nom d'un objet dans ses canaux lors d'un shift+clic. Ce mod permet d'envoyer et de recevoir le lien complet.

CT_RAIDASSIST

Description : Certainement le mod le plus utilisé au monde par les joueurs de WoW, CTRA permet d'afficher et de suivre l'état d'un raid d'un coup d'œil. Il englobe de nombreuses fonctions (dont l'indispensable Emergency Monitor pour les soigneurs) et son installation est obligatoire dans la plupart des guildes. Sa mise en place est très simple et il est facile à utiliser / configurer, une fois ses nombreuses fonctions assimilées. Si vous n'en installez qu'un, ce sera celui-ci. (Site officiel : http://www.ctmod.net/)

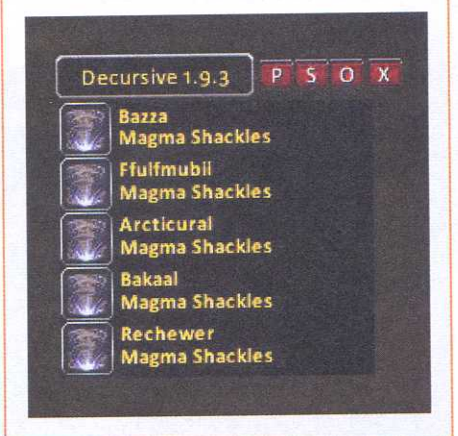


CLEARFONT

Description : Seul mod qui touche à l'aspect cosmétique de WoW dans cette sélection, Clearfont est un petit bijou codé par un joueur anglais qui permet de remplacer les polices par défaut de WoW. Résultat : un écran encore plus agréable à lire ! (site officiel : http://www.clearfont.co.uk/)

DECURSIVE

Description : Presque assimilé à de la triche par certains, ce mod permet de faire le ménage facilement dans les malédictions lancées sur vous ou vos potes d'instance. Trop pratique et efficace pour être ignoré, c'est le mod à installer d'urgence pour les mages, prêtres, paladins, druides, etc.



EQUIPCOMPARE

Description : Ce mod fait apparaître la bulle d'information de votre équipement à côté de celle d'un objet que vous inspectez (que ce soit sur un autre joueur, dans votre sac, à l'hôtel des ventes, etc.). Indispensable pour comparer rapidement les statistiques.



ENGBAGS

Description : Trop méconnu, ce mod gestionnaire de sac et de banque est le descendant de EngIntentory Il ridiculise All In One Inventory par sa capacité à classer tout seul vos objets. Son seul défaut est que l'achat de nouveaux emplacements en banque est mal géré pour le moment. Cela ne l'empêche pas d'être un de mes préférés.



GATHERER

Description : Voilà l'outil indispensable de tout mineur / herboriste : il garde une trace sur votre carte et dans la minimap des emplacements où vous avez trouvé herbes, mines, trésors, etc.

KLHTHREATMETER

Description : Le but de ce mod est d'indiquer l'ordre d'aggro des différents membres d'un raid. Pratique pour savoir si un voleur ou un autre spécialiste des dommages va rattraper le tank sur cette fameuse « aggro list ». S'il dépasse le guerrier chargé de se faire massacrer en serrant les dents par un boss, ce dernier va se tourner vers lui et généralement anéantir au passage ses 39 potes. Ce mod permet donc de repérer les problèmes avant que ça tourne au drame et il devient de plus en plus précis avec chaque version. Il est impératif que chaque joueur du raid installe le mod pour qu'il fonctionne correctement.



ITEMRACK

Description : ItemRack et son concurrent Outfitter permettent de créer des profils d'équipement pour vos personnages. Ces « sets » sont alors utilisables en un clic de souris. Pratique pour switcher rapidement entre ces équipements de résistance, feux, ombre, etc.



SCROLLING COMBAT TEXT

Description : Encore une petite perle, qui permet de suivre le déroulement d'un combat avec des indications précises au-dessus de la tête de votre personnage (qui vous a soigné, pour combien de points, etc.).

L'OFFRE

Fatalement un peu subjective, cette sélection (avec certains mods disponibles sur le DVD) ne prétend pas être complète. C'est impossible tant le nombre de mods est important. Il en existe même parfois plusieurs différents pour les mêmes fonctions : le plus simple est de tester ça par vous-même et de voir lequel vous convient le mieux. Le plus important dans l'histoire, c'est d'être toujours à jour dans les versions de ces petits scripts. C'est beaucoup de boulot à chaque patch de WoW, mais une fois que ça marche, un petit check-up de temps en temps suffit. Les sites à connaître sont : ui.worldofwar.net, www.curse-gaming.com et www.wowinterface.com. Pour vous compliquer la tâche, aucun de ces sites ne peut se vanter d'avoir la dernière version de tous les add-on. Pire, certains développeurs ne proposent leurs updates que sur leur site web. Bref, se simplifier la vie demande parfois un peu d'efforts... Tous les mods présentés ici fonctionnent avec la version 1.11 de WoW et ont été testés dans leur dernière version disponible au 2/07/06.

EN VRAC

Pour les feignants, il existe aussi gfw-feedomatic, qui permet aux chasseurs de nourrir leur animal avec une seule touche. ErrorRedirect va rediriger les messages d'erreur dans la fenêtre de chat de votre choix. Quicklootimproved fera apparaître la fenêtre de loot toujours sous votre curseur de souris. Quickmountequip équipe automatiquement les objets qui augmentent votre vitesse de déplacement dès que vous vous mettez en selle. Mailto permet de gérer et suivre les courriers envoyés.



SW STATS

Description : Fils spirituel de Damagemeters, ce mod permet de savoir qui a fait le plus de dommages ou de soins (et quantité d'autres choses) dans un raid. Particulièrement précis s'il est installé par tout le raid, SW Stats est bien plus fiable et complet que ses concurrents. Un must pour pouvoir repérer les glandeurs et booster le moral des rogues souvent déprimés ces temps-ci...

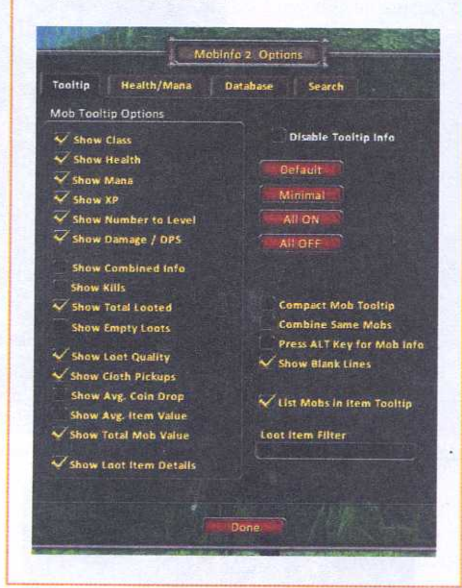






MOBINFO2

Description : Encore une perle : ce mod permet de connaître les points de vie d'une créature, ce qu'elle lâche comme objets, à quelle classe elle appartient, etc. Très pratique, que vous soyez level 1 ou 60.



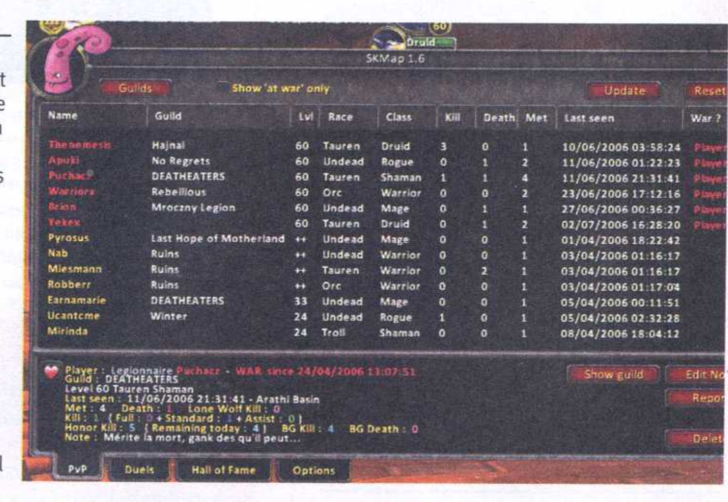
MONKEYPACK

Description : Outre les assez inutiles MonkeySpeed et MonkeyClock, ce pack contient MonkeyQuest, un mod qui permet d'avoir ses quêtes toujours sous les yeux de manière bien plus pratique que l'outil proposé par Blizzard. Seul pseudo concurrent dans cette catégorie, « Uber Quest (reborn) », que je trouve moins réussi.



SKMAP

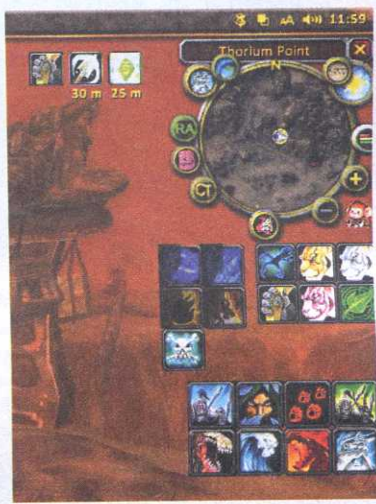
Description : Un de mes mods favoris, et pas seulement parce qu'il est codé par un pote de Fumble. Outre les indications de classe et de guilde qu'il rajoute au portrait des gens que vous ciblez, SKMap garde une trace des ennemis que vous croisez. Il est possible de mettre une note pour chaque nom, de déclarer un personnage KOS (kill on sight, tuer à vue, à flinguer dès que vous le croisez quoi...), rajoute ces informations dans vos tooltips, etc. Malgré son manque de mise à jour, il fonctionne toujours parfaitement et c'est le plus complet du genre.



SORREN'S HUNTER TIMERS

Description : Spécifiquement dédié aux chasseurs, ce mod est tout bête : il rajoute des barres de temps sur l'écran pour savoir où en sont les sorts de cette classe. Pièges, wingclip et flèches magiques diverses sont ainsi chronométrés à la micro seconde. De quoi anticiper la fin d'un piège, etc. Indispensable pour cette classe et à compléter avec l'excellent ZHunterMod, qui permet de rajouter (entre autres) des barres pour les (nombreuses) spécificités de cette classe.





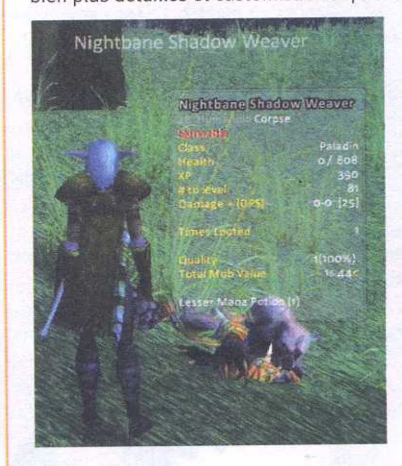
WHISPERCAST

Description : Toutes les classes qui permettent à un joueur de « buffer » (renforcer grâce à un sort) ses camarades vivent un véritable calvaire : des demandes incessantes pour ces fameux buffs... Ce mod permet d'automatiser tout ça. Un joueur vous chuchote le buff qu'il veut et pouf, il est en attente dans votre liste. Un clic et c'est lancé. Simple, efficace et totalement indispensable pour druides, mages, prêtres, etc.



TIPBUDDY

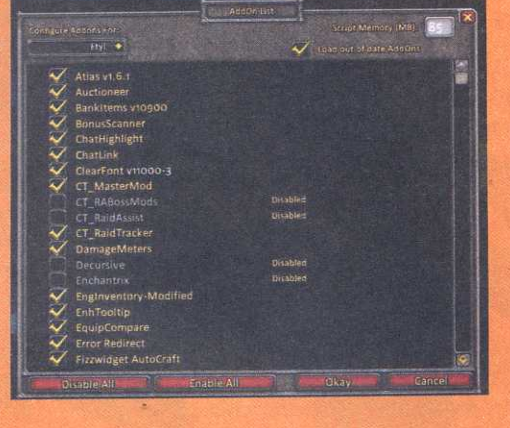
Description : Un mod qui permet de bénéficier de tooltips (bulles d'information) bien plus détaillés et customisables que ceux qui sont proposés par défaut.





COMMENT ÇA MARCHE ?

Première chose : augmenter la mémoire allouée aux mods, dans la case dédiée du gestionnaire d'add-on de WoW (si vous installez tout, 100 Mo sont nécessaires). Cochez la case pour charger ceux qui sont soi-disant périmés. Ensuite, il suffit de décompresser les fichiers dans le répertoire qui convient. Par exemple, vous avez Decursive_1.9.7.zip, il faut décompresser tout ça dans le répertoire dédié de WoW, ce qui donne en gros (si WoW est sur C:) c:\world of warcraft\Interface\addons\decursive\(les fichiers du mod). Dans tous les cas, lisez bien les instructions du mod et vérifiez que vous décompressez bien le répertoire avec le nom du mod dans le dossier « addons » de World of Warcraft !



TITANBAR

Description : Un classique très connu des amateurs de WoW, qui rajoute une (ou deux) barres d'information sur votre écran, avec des mods intégrés à cette dernière. Pratique pour suivre qui est connecté dans votre guilde, connaître l'état de son équipement, etc. Attention ! De nombreuses variantes existent et certaines fonctionnent assez mal.

Guild Wars

À QUOI TU JOUES ?

GUILD WARS EST-IL UN MMORPG ? SI LE DÉBAT RESTE OUVERT, LE TITRE D'ARENANET APPARAÎT AUJOURD'HUI COMME LE SEUL GRAND RIVAL DE WORLD OF WARCRAFT. LA RECETTE EST ORIGINALE : D'UN CÔTÉ DES AVENTURES ET UN GAMEPLAY CLASSIQUE DU JEU DE RÔLE, DE L'AUTRE DE MULTIPLES MODES DE COMPÉTITION AVEC UNE GROSSE PERCHE TENDUE VERS LE MONDE DU PRO-GAMING.

NEDD

Vainqueur à Singapour en février, les Coréens de Last Pride seront à Leipzig pour défendre leur titre et essayer de looter le chèque de 100 000 dollars.



DE QUOI ILS PARLENT ?!

Voici un petit lexique pour tout comprendre.

Alliance : Guild Wars Factions a introduit les alliances de guildes. Chaque groupement cumule des points qui peuvent lui permettre de prendre possession d'une ville.

Build : C'est un des aspects les plus stratégiques, chaque classe a son rôle, ses avantages et ses faiblesses. Il s'agit donc de trouver la meilleure formation possible pour composer le groupe.

Décharges (ou spike) : Très schématiquement, il s'agit d'un enchaînement de coups pour faire très rapidement un maximum de dégâts sur un adversaire précis.

Guild Hall : La maison de la guilde qui sert, entre autres, de point de rencontre. C'est aussi une condition pour pouvoir participer aux matchs GvG, chaque guilde y défendant sa base.

PvP : Affrontements joueurs contre joueurs

PvE : Joueurs contre l'environnement. Cela désigne tout le contenu scénaristique, quêtes, chasse aux monstres, etc.

Depuis des mois, des milliers de joueurs s'affrontent avec un objectif en tête : la finale mondiale qui aura lieu à la fin août, à Leipzig, la gloire, les femmes (ou pas) et 100 000 dollars pour les vainqueurs. Mais la compétition maison de NCsoft ne passionne pas tout le monde. Une bonne partie des joueurs ne participe pas, trouvant son bonheur ailleurs. Pour décrypter tout ça, nous avons rencontré deux guildes aux profils très différents.
La première se concentre sur le PvP, la seconde plutôt vers le côté aventure. Elles nous parlent de leur façon de jouer, de leur Guild Wars à elles. Le constat est clair : elles partagent le même univers, mais pas forcément le même jeu.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PVP

GvG : Guilde contre guilde. En 8v8, c'est le mode de combat « roi », celui utilisé pour la compétition officielle. Sur la carte, chacune a sa base à défendre, celle de l'adversaire à attaquer et un no man's land au milieu pour se cogner. La victoire est remportée par celui qui tue le seigneur de la guilde adverse (PNJ).

Arène : En 4v4, le principe est simple : éliminer le groupe adverse. Les affrontements sont aléatoires et le principe est de rester le plus longtemps possible invaincu.

Ascension des héros : Tournoi permanent en 8v8 avec une organisation régionale : si un continent (Corée, Europe, US) remporte l'épreuve, il gagne la faveur des dieux et obtient l'accès à des zones spéciales.

Faction vs Faction : Les guildes doivent choisir leur camp, Luxons ou Kurziks. Les affrontements se déroulent en 12v12 et permettent de gagner des points d'alliance.

Chimera of Intensity, le PvP d'Elite

Hathor, membre des Chimera of Intensity [Ci]



Peux-tu me présenter ta guilde.
Chimera of Intensity existe depuis un peu plus de cinq mois. La guilde a été créée après la dissolution d'une autre, les [EwoK]. Nous sommes actuellement onze. Nous sommes peu, car nous préférons avoir une équipe stable d'une dizaine de joueurs.

Quels sont vos objectifs dans le jeu ?
Cette saison, notre ambition était d'atteindre le Top 16 mondial, mais à cause de la période des examens, nous n'avons réussi à atteindre que la 23e place. L'objectif est d'être dans le Top 30 chaque saison.

Vous ne faites donc que du PvP ?
Plus précisément du GvG. Le PvP à l'Ascension des Héros nous importe assez peu. Nous y allons quelques fois, mais uniquement pour nous amuser et nous entraîner avec notre build de GvG.



Ça a mal tourné pour les rouges, dans 30 secondes les Ci auront buté leur seigneur et remporté la partie.

Comment se déroule la vie de la guilde ?
Nos joueurs sont là tous les soirs, vers 21h, pour GvG pendant deux heures environ. Nous ne faisons pas vraiment d'entraînements, sauf quand nous voulons tester un nouveau build.

Et c'est quoi votre build du moment ?
Notre build se compose d'un double guerrier, de deux envoûteurs « denials » pour voler le mana des moines adverses. À côté, nous avons un élementaliste air/eau qui s'occupe des guerriers adverses et qui assiste sur quelques décharges, un autre élementaliste qui surveille le drapeau, puis, pour finir, 2 moines.

Et ça marche bien ? C'est quoi votre plus belle perf ?
Oui, ça marche bien puisque nous sommes actuellement classés n° 23 sur le plan mondial. Notre plus belle performance est une victoire contre les Esoteric Warriors, une des meilleures guildes au monde, toujours dans le Top 5 !

Cela te prend combien de temps par semaine ?
J'ai à mon actif un très grand nombre d'heures, sur GW. En arrondissant, cela doit donner huit heures par jour, que je passe en GvG, ou simplement à discuter !

Et en moyenne dans la guilde ?
C'est très variable. Certains ne viennent que pour les matchs, et ne restent donc que deux ou trois heures le soir, ou d'autres, comme moi, restent plus longtemps. Cela dépend aussi du moment, avec les vacances, les examens....

Tu ne joues jamais les aventures ?
Pour tous les bons joueurs PvP, la phase PvE est indispensable pour obtenir toutes les compétences et



améliorations. On peut créer directement des niveaux 20 pour le PvP, mais il reste préférable de monter son personnage soi-même. J'ai donc fini Prophétie avec plusieurs persos et avec l'arrivée de Factions, j'en ai refait deux autres.

Qu'est-ce qui te plaît autant dans Guild Wars ?
Guild Wars est le premier MMORPG dans lequel je m'investis vraiment. Avant, j'avais vaguement testé d'autres MMO, mais tous étaient essentiellement PvE et je me suis vite ennuyé. Je me suis donc rabattu sur Guild Wars pour le côté compétition du PvP.



Compte à rebours avant le début du match, chacun prend déjà sa position.



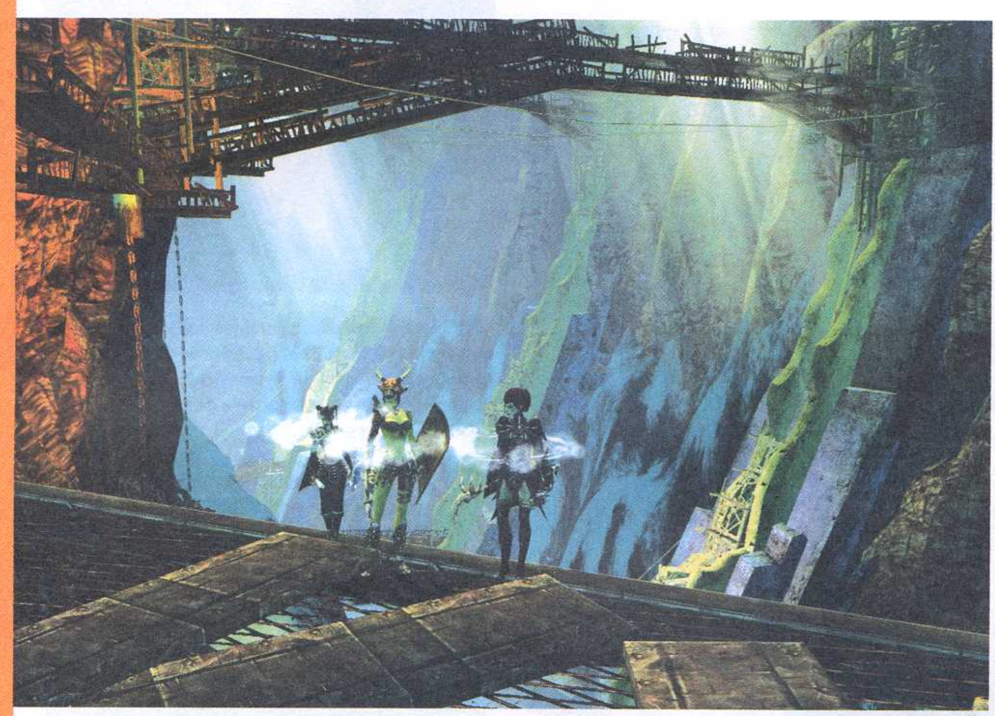
Ne vous fiez pas au look, ce sont deux machines à tuer en PvP.



GUILD [FAKE], LES PLAISIRS SIMPLES DU PvE

Annarkhan et Henri Terreur, membres de Guild [Fake]





La fournaise à trois, les connaisseurs apprécieront l'exploit.

Comment votre guilde s'est-elle formée ?
À la base, c'est parti d'un délire sur un forum dédié à Guild Wars. Tous les jours, des guildes venaient flooder pour recruter des membres. Alors on a monté Fake, la guilde qui ne recrute pas et qui vénère le grand Noob, prétexte comique à partager des aventures sans se prendre la tête. À partir de là, les gens sont venus naturellement.

Quelles sont vos activités dans GW ?
Principalement l'entraide en PvE, des sorties organisées. Un peu de GvG quand on a le temps et l'envie, toujours en match amical, et surtout des challenges. Nous sommes connus pour une particularité : les épreuves de Noob.

C'est quoi les épreuves de Noob ?
Ce sont des épreuves un peu folles, des défis en PvE du style tuer Brill (ndlr : le boss d'une mission) ou capturer une veuve noire dans l'Outre-Monde, sans moine dans le groupe. La première fut de finir la quête avec Lord Timot sans porter d'armure. A priori, ce sont des trucs impossibles, mais on finit toujours par y arriver. Ça fait monter l'adrénaline et cela crée des liens forts entre membres.

C'est quoi pour vous une soirée « typique » dans GW ?
Avant tout une soirée axée sur le PvE. On progresse dans le jeu en guilde ou en alliance (missions principales et quêtes secondaires), on aide les alliés qui bloquent sur une mission. À force, on devient « spécialiste » de certaines missions difficiles.
Et puis, il y a toujours une chose à faire, un bonus manquant, un personnage en progression, une arme ou une compétence élite à aller chercher. On passe aussi pas mal de temps à simplement discuter sur le chat du jeu. Nous organisons de temps à autre des sorties en alliance dans les zones élites.



Mission à deux, à poil, la vraie épreuve de Noob !

Nous perfectionnons nos personnages au fur et à mesure, nous cherchons les meilleures (et les plus belles) armes, nous récoltons l'argent pour acheter des armures, des runes... Le point central, c'est l'entraide et le perfectionnement des personnages. Nous faisons aussi du Team Build PvE

C'est-à-dire ?
L'idée est de créer un groupe de personnages avec des compétences complémentaires spécifiquement pour certaines zones et ensuite de les optimiser. En PvP, optimiser c'est exploser l'adversaire le plus vite possible. En PvE c'est réduire la taille de l'équipe au max, notamment pour maximiser les chances de dropper un objet vert (rare et perfect). Les drops sont répartis entre les membres du groupe, donc moins de joueurs, c'est plus de drops pour chacun. Et puis, il y a le challenge de le faire à trois ou quatre. Le team build PvE a pris plus d'importance avec les zones élites de factions. La stratégie d'équipe est plus importante qu'avant en PvE.

Vous passez combien de temps en moyenne chaque semaine sur GW ?
Annarkhan : 1 à 3 heures par jour... donc 7 à 20 heures par semaine, perso.
Henri Terreur : Moi, je dirais 25-30 heures.

Un petit mot pour la fin ?
Juste notre devise : In Noob we trust !





Sortie en rangs serrés pour les missions les plus chaudes.



Eudemons Online

ÉLEVEUR DE CHAMPIONS

PARMI LES MMO GRATUITS QUI PULLULENT SUR LE NET, BON NOMBRE DE TITRES DISPOSENT D'IDÉES ALLÉCHANTES MAIS MAL EXPLOITÉES OU GÂCHÉES PAR UNE RÉALISATION BÂCLÉE. C'EST MALHEUREUSEMENT UN PEU LE CAS DE EUDEMONS ONLINE.





Un système de mentor permet aux débutants de trouver un joueur expérimenté pour l'aider à gagner rapidement des niveaux.

Avec son univers médiéval fantastique classique qui vous place dans la peau d'un mage, guerrier ou paladin, Eudemons Online (www.eudemonsonline.com) ne semble rien posséder d'attractif au premier abord. En fait, la principale originalité de ce titre réside dans la gestion de pets (pas de vanne bien lourde ici, gngngn, c'était pas facile de se retenir). Des créatures invoquées, appelées Eudemons, qui gagnent des points d'expérience et qui disposent de pouvoirs pour combattre à vos côtés. Outre leurs sorts, ces invocations évoluent en modifiant leur apparence une fois qu'elles ont atteint des niveaux précis (20 et 40). Au début de l'aventure, chaque personnage peut invoquer deux créatures maximum. Pour en acquérir d'autres il suffit de récupérer des œufs, en les achetant auprès d'un marchand ou en les récupérant, avec de la chance, sur les monstres tués. Bien que le concept de mettre les pets au premier plan soit amusant, le gameplay de EO s'avère bien trop basique pour accrocher le joueur. Le « monster bashing », le gros point noir du titre, ne cesse jamais. On sort de la ville pour exploser des créatures pendant des plombes, sans but réel. Ce qui devient rapidement lassant. Même le système PvP (Joueurs contre Joueurs) qui offre quelques bonnes idées ne suffit pas à rehausser l'intérêt.



Quand vous récupérez un nouvel œuf, il met 12 heures avant d'éclore, que vous soyez en jeu ou non.

Le nombre de sorts est assez limité, ce qui rend les combats relativement monotones.

LA ZONZON POUR LES PK

Dans EO, si un joueur est impoli ou si sa tronche ne vous revient pas, vous pouvez toujours lui mettre une rouste. Mais avant d'engager la conversation à coups d'épée, il y a quelques règles à assimiler. L'attitude de base de votre personnage est réglée sur Peace, vous ne pouvez alors attaquer que les monstres. Il suffit d'un simple clic pour passer en mode Free PK afin d'agresser tout le monde/jouer les justiciers, ou en Capture PK pour ne frapper que les joueurs disposant déjà de quelques meurtres à leur actif. Ces derniers sont reconnaissables grâce à la couleur de leur nom qui varie en fonction de leur score PK. Sachez que si vous dépassez 100PK, vous finissez en prison. Pas de panique, vous sortirez de taule automatiquement, il suffit d'être un peu patient. Être derrière les barreaux est un moindre mal puisqu'il existe une pénalité bien plus importante pour les tueurs en série qui se font massacrer par d'autres joueurs : la perte de tout l'argent et du matos de l'inventaire ainsi qu'une partie de l'équipement porté. Ces contraintes, appréciées par certains, rebutent pas mal de joueurs qui trouvent le système un peu trop rude. Du coup, tout le monde est calmé. Pendant mon temps de jeu, je n'ai vu personne s'entre-tuer, tout le monde s'occupant bien sagement de sa zone à XP sans provoquer le voisin. Dommage, vu que le seul intérêt du titre disparaît du coup bêtement... Côté réalisation, c'est très archaïque, et aucun effet visuel ne donne envie de voir son personnage et ses pets évoluer. De plus, les objectifs à haut niveau semblent carrément absents. En tout cas, rien n'est mis en avant pour dire qu'il y aura autre chose que du massacre de mobs après 50 niveaux.
À réserver aux farmers autistes donc...

CYD

Auto Assault

No Boulet's Land

Oh l'autre eh, il a un meilleur sound system que moi !





Ce soir on s'éclate avec la disco mobile.

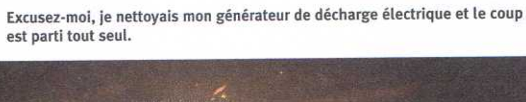
Essuyant la poussière et la sueur de son visage, Mark grimpe péniblement le talus au sommet duquel flambe un énorme feu de joie. Pourquoi faut-il que ses acolytes s'installent si haut ? La nuit est tombée sur une dure journée de travail, Mark a soif et il a froid, et pourtant il sue sous le poids du bric-à-brac qu'il a récupéré dans les ruines du centre commercial. Un coussin pour le fauteuil de la maison, une roue de vélo, un bon paquet de trucs en métal à fondre et une tête de poupée pour sa fille, Lisa. Pas une si mauvaise pêche, finalement.
Mark est accueilli silencieusement par Ben et Jerry, deux « récupérateurs », comme lui. Il n'a jamais su leurs vrais prénoms, mais leur habituel silence glacial lui rappelait cette marque de ce dessert d'avant l'Apocalypse. Pas qu'il n'en ait jamais vu lui-même, la glace résiste mal au feu nucléaire, mais Mark a réussi à faire tourner des vidéos publicitaires sur un vieil ordinateur. Elles dataient d'il y a un peu plus de 125 ans. Depuis ce témoignage d'un passé révolu, il se demande quel goût pouvait avoir le chocolat, la fraise... Il ne le saura probablement jamais.
À son époque, on bouffe du sable et des cailloux, mais rien ne l'empêche de reconstruire comme il peut, avec les autres Scav, un semblant de vie normale, de rêve américain.

SORTIE DE ROUTINE

B&J ne pipant mot, comme d'habitude, Mark se contente de s'affaler sur un fauteuil et de perdre son regard dans les flammes. Enfin, tout en gardant toujours un œil sur son butin, bien entendu...
Quelques instants plus tard, un bruit attire son attention. Inquiet, il apostrophe ses compagnons de glande.
- Oh les gars, vous n'entendez pas comme le bruit d'un moteur ?
Vague grognement de Ben, puis cette réponse :
- Évidemment, qu'il y a des bruits de moteurs, ça grouille de patrouilles Gangsterz dans le coin !
- Non je veux dire : un gros moteur, comme... un énorme camion.
Mark a toujours eu une bonne oreille pour l'immense variété de cylindrées qui parcourent inlassablement les terres mortes. On ne trouvait dans le coin que de vieilles caisses rouillées du pare-chocs au coffre, avec sous le capot un engin fatigué à peine capable de traîner le minigun ou le lance-missiles installé sur le toit. Certainement pas un moteur... amplifié... Hestia ?
- N'importe quoi, lâche finalement Jerry après avoir tendu une oreille caricaturale. T'es sûr que c'est pas un gros moustique ? Ou le tonique Zending qui te donne des hallus ?



Mais enfin qui a construit ce centre commercial sur mon chemin ?



Excusez-moi, je nettoyais mon générateur de décharge électrique et le coup est parti tout seul.



Home Sweet Home. Quand on bosse pour Hestia, il vaut mieux aimer le bleu.



Ben & Jerry partent d'un rire franc. Ces deux-là ne parlent que pour vanner...
Ils sont vite interrompus lorsque déboule subitement un monstrueux semi-remorque orange, qui plane quelques instants au-dessus du feu avant de s'écraser dedans, projetant des braises et du bois enflammé en tout sens.

DESTIN DE SCAV

Protégé par le fauteuil derrière lequel il s'est planqué in extremis, Mark tente de rester discret face au mastodonte menaçant sorti de nulle part. Un Minos 5 fraîchement repeint et entièrement customisé.
Il lui faudrait plusieurs vies entières de récup' pour pouvoir se payer un véhicule pareil !
Depuis la hauteur du talus, Mark peut voir la bagnole Gangsterz après laquelle l'intrus en a vraiment. Probable qu'une mauvaise manœuvre aura fait déraper les six roues du semi-remorque jusqu'ici. Le conducteur doit être furieux... mieux vaut garder un profil bas. Mais Mark remarque aussi Jerry s'agiter pour éteindre le feu qui a pris à son blouson et Ben qui, furieux, est en train de sortir un énorme flingue. Alors qu'il le pointe en direction du véhicule, Mark tente de le raisonner :
- Ben, non ! T'as aucune chance !
Ben ne l'écoute pas. Il décharge son arme sur le blindage, qui ne bronche pas.
Mark, paniqué, aperçoit subrepticement l'occupant du camion : une femme, jeune, blonde, plutôt jolie.
Il l'étudie alors qu'elle jette un œil dehors vers Ben et son jouet ridicule. On peut y lire un mélange d'amusement, de dégoût et d'ennui, ce qui fait beaucoup pour un seul visage... Pendant qu'elle se détourne, Mark comprend qu'il n'a qu'une seconde pour plonger au sol. Aplati par terre, il voit la décharge électrique balayer le talus, il sent se cheveux se dresser, il goûte l'ozone de l'air.
Surtout il voit Jerry s'écrouler, les mains crispée sur son visage fondu d'où émane une forte odeur de chair grillée. Ben, lui, vient d'exploser dans une gerbe de sang, il n'en reste plus rien.
Le moteur du poids lourd vrombit, les roues patinent un instant dans les tripes de son compagnon, puis la mercenaire d'Hestia - qui d'autre ? Et probablement une ingénieure, pour conduire un engin pareil ! - redescend le talus à bord de son puissant Minos 3, à la poursuite du Gangsterz.





Égoutier post-apocalyptique, un dur métier.

Désolé, mais votre maison n'est pas aux normes.

Comment ça, je n'ai prévenu personne que je déchargeais mes boucliers ?



Efficace et pas cher, c'est l'INC que je préfère.



DÉGÂTS COLLATÉRAUX

Mark se précipite à sa suite, car ils partent en direction du village. Soudain, une douleur foudroyante le cloue sur place. Il tousse, crache du sang. Peut-être ne s'en-t-il pas sorti indemne, après tout ?

À genoux, il observe le combat et ses pires craintes se confirment. Serrant son adversaire de près, le Minos décharge son puissant laser frontal sur sa cible. Mais tous les coups ne touchent pas au but. Des maisons volent en éclats, les murs s'écroulent... De loin, Mark distingue des silhouettes courir dans tous les sens, se défendant comme elles peuvent, ou s'enfuyant. Les pauvres se font découper sans pitié par le lance-lames de la mercenaire. Certains se font embraser vivants par les rayons mortels des deux drones de combat déployés par l'ingénieur. Le Gangsterz, lui, tente toute les manœuvres pour survivre, mais Mark sait bien qu'il n'a aucune chance. Une de ses roues flambe déjà et le coffre n'est plus qu'un amas de ferraille. Mark s'en fout, il regarde impuissant la destruction de sa vie, de son rêve américain. Mines gravitationnelles, décharges électriques, pare-chocs énergisés... un massacre. Son village, rasé. Ses voisins, ses amis, sa famille... La vision de Mark se brouille, mais aucune larme ne coule sur son visage. C'est simplement la mort qui s'installe. Il s'écroule, tout devient noir. Il y aura peut-être de la glace, là où il va ?

UNE BONNE JOURNÉE DE BOULOT

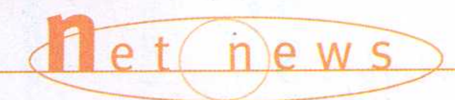
La portière du semi-remorque Minos s'ouvre, et une belle jeune femme blonde bardée de son équipement Hestia en descend. Elle a pu voir dans la carcasse du véhicule Gangsterz la dernière bonbonne de graisse dont elle a besoin pour réparer une splendide tourelle laser Hestia qu'elle a dégotée sur un ex-tank CiBiste. C'est qu'il en faut, du matos, pour rester au top de sa forme dans ce monde pourri. L'ingénieur Bliss enjambe quelques cadavres et se met au travail pour récupérer tout ce que sa destruction à engendrer d'intéressant, du simple bout de plastique aux vieilles pièces électroniques recyclables. C'est pas terrible, mais ça peut toujours servir... En rembarquant au volant de sa véritable maison roulante, Bliss jette un dernier regard à l'étalage de barbaque qu'elle va laisser sur les lieux. Puis elle enclenche le moteur en pensant qu'elle se taperait bien un bon hamburger Zending.

FUMBLE





Quand je serai grand, je conduirai ça !



Albatross 18

DU GOLF POUR TOUS !

HOP, HOP, HOP ! NE PARTEZ PAS SI VITE. JE VOUS AI À L'ŒIL, BANDE DE CANAILLES, VOUS VOULIEZ ZAPPER CETTE PAGE SOUS PRÉTEXTE QU'UN PARCOURS DE 18 TROUS VOUS INSPIRE L'ENNUI. TERRIBLE ERREUR, CROYEZ-MOI. TROQUEZ VOTRE ÉPÉE À DEUX MAINS CONTRE UN CLUB DE GOLF, VOUS NE REGRETTEREZ RIEN.



i un jour quelqu'un m'avait dit que je passerais des heures à observer la force du vent pour placer convenablement ma balle sur le green, je lui aurais ri au nez. Pourtant, me voilà accro à Albatross18, un jeu de golf exclusivement online (www.albatross18.com). On ne se moque pas ! Le golf, c'est vachement bien tout compte fait. Il faut avouer qu'il est particulièrement accrocheur ce petit jeu gratuit. Son côté manga et ses décors colorés lui donnent un style bien à lui. Les personnages sont mignons comme tout et les environnements agréables à l'œil. Cerise sur le gâteau : la prise en main est intuitive. Un nombre minimum de touches permettent de bouger la caméra, d'obtenir une vue aérienne et de frapper la balle avec plus ou moins de puissance et de précision. La sensation de simplicité réside avant tout dans une interface bien pensée. Un simple coup d'œil permet de voir le club que l'on utilise, la distance qui sépare la balle du trou, la direction du vent et divers petits détails qui permettent de jouer l'esprit tranquille sans naviguer dans des tonnes de menus. De plus, une fois sur le green, une grille permet de jauger des différents dénivelés et un indicateur apparaît sur la barre de puissance pour réussir son coup correctement. C'est très assisté mais dans les faits c'est un peu plus compliqué puisque le terrain est rarement plat, comme vous vous en doutez. Mais il existe des moyens peu conventionnels pour se sortir de situations embarrassantes.

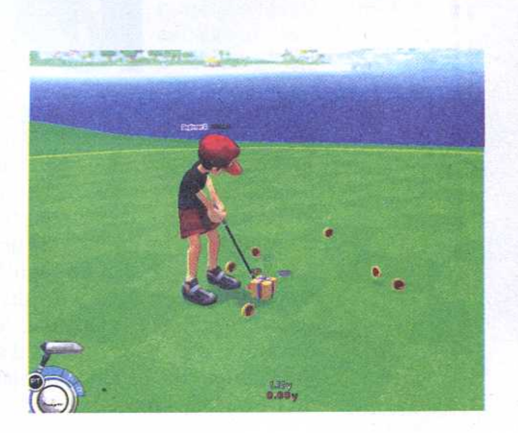
TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Afin de vous aider durant une partie, votre personnage peut utiliser divers objets. Comme une potion qui diminue la force du vent, une qui indique la direction que prendra la balle sur le green ou encore une cassette vidéo qui permet de rejouer son dernier coup. C'est de la gruge ? Mais non ! C'est autorisé par le jeu, alors pourquoi s'en priver ! Surtout qu'il existe plus d'une douzaine d'objets aux effets différents. En revanche, un nombre limité d'items est accepté durant une partie, ceci afin d'éviter tout abus. Pour acquérir ce genre d'artifices et bien plus, il suffit de vous rendre dans la boutique (voir encadré Fashion Victim) via le menu. Ça vous sera très utile pour affronter vos adversaires, de véritables joueurs que vous retrouvez dans divers canaux de discussions. C'est ici que vous pouvez rejoindre ou créer une partie opposant de deux à quatre golfeurs virtuels. Chaque match permet de cumuler des points d'expérience et de monter en grade. Ceci dans le but d'atteindre le haut du classement et de faire ainsi partie des meilleurs manieurs de clubs mondiaux. Grâce à ses différentes options et son gameplay attractif, Albatross18 se révèle être très accrocheur, même pour ceux qui n'aiment pas forcément ce sport. L'essayer, c'est l'adopter.

CYD



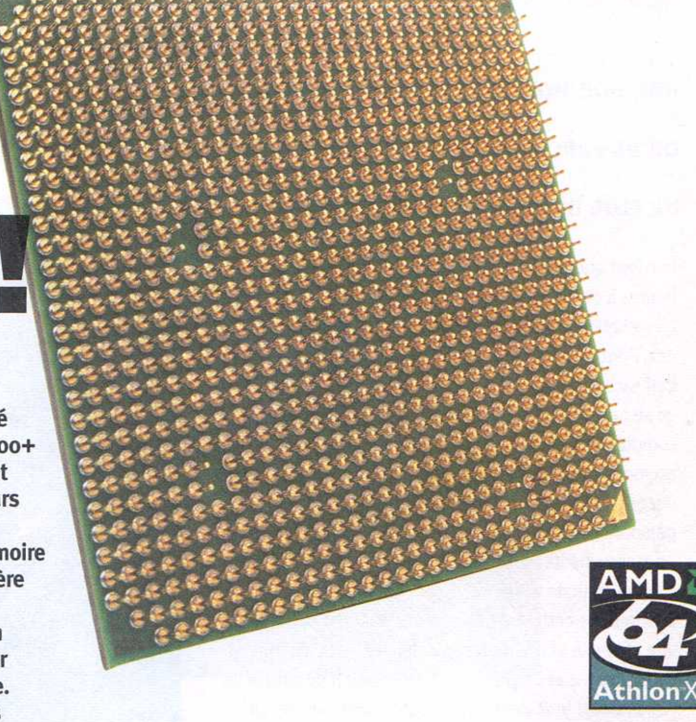
Si certains parcours semblent relativement simples, d'autres s'avèrent carrément rageants niveau difficulté.





FASHION VICTIM

Comme beaucoup de jeu online gratos, Albatross18 offre la possibilité de dépenser quelques dollars dans sa boutique virtuelle. Vous y trouverez des vêtements, accessoires, de nouveaux persos ainsi que des potions, des clubs et autres. Bon nombre d'articles sont également accessibles grâce à la monnaie du jeu, le Pang, que vous cumulez au fur et à mesure de vos matches. Même si quelques objets sont attrayants, pour l'instant ça reste encore limité et certaines sections, comme les coupes de cheveux, sont carrément vides. Tout ça n'empêche en rien de profiter du jeu et de jeter un œil à la boutique pour voir si de nouveaux items sont implémentés de temps en temps.



Il faut s'y faire, l'avenir est au socket AM2, l'Américain fait tout pour éliminer toute trace de ses anciennes puces dans ses grilles tarifaires.

C'est les soldes !

L'arrivée des Core 2 Duo chez Intel a de drôles de conséquences sur la concurrence. Je passe sur le véritable massacre des prix, la quasi-totalité de la gamme d'AMD perdant entre 40 et 60 % de sa valeur. Un Athlon X2 4600+ passe ainsi de 600 euros à un peu plus de 300. Le corollaire le plus étonnant se situe sur la taille du cache. Jusque-là, AMD faisait cohabiter des processeurs équipés de 512 Ko et d'un Mo de cache de niveau 2. Avec l'arrivée des X2 (les dual core d'AMD), il faut multiplier cette taille par deux. Placer de la mémoire sur un processeur n'est pas très complexe, cela a cependant un coût en matière d'espace. Pour un Athlon X2 équipé de deux fois un Mo de cache, on arrive quasiment à la moitié de la surface. Beaucoup d'efforts pour une modification qui n'apporte que 5 % de performances en plus. AMD tente donc d'augmenter sa production en supprimant de sa gamme tous les modèles à 1 Mo de cache. Des puces plus petites qu'on peut donc caser en plus grand nombre dans les Wafers, les fameuses galettes de processeur. Quand on ne peut pas (encore) se battre sur les performances, il faut au moins être compétitif sur les prix.

Edito

L'été sera chaud chez les assembleurs qui se préparent déjà à vendre quelques palettes de processeurs Core 2 Duo. Les performances sont bel et bien là, avec d'autres atouts comme la diminution de la consommation électrique. Il ne reste plus qu'à trouver une bonne excuse pour expliquer à votre famille pourquoi vous avez dépensé le budget du climatiseur (ou de la piscine) dans un nouveau PC...

Par C_Wiz





Sony a le blues

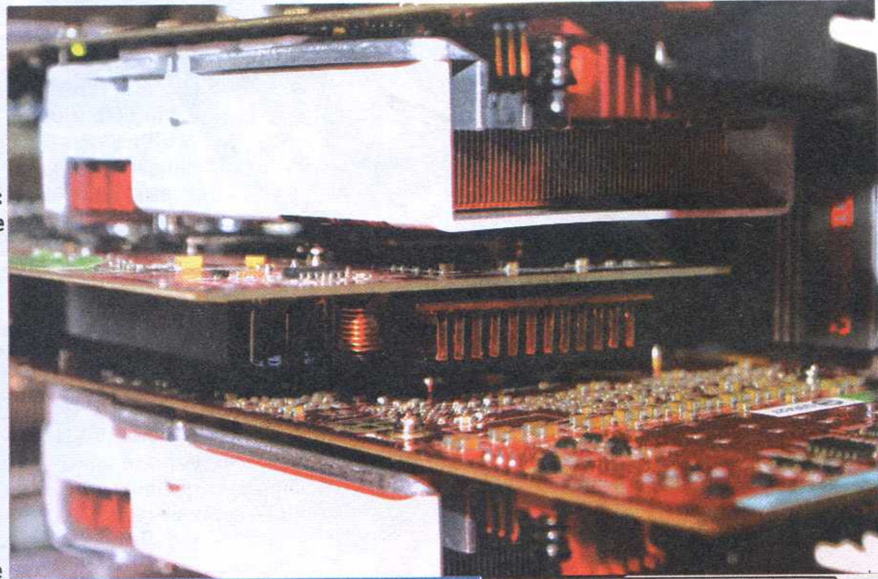


Allez, on leur reconnaîtra au moins un design bien réussi...

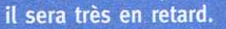
Les platines de salon ne sont toujours pas arrivées, mais on parle déjà des premiers graveurs Blu-Ray. À l'image de ce que l'on a connu avec les brûleurs de CD et de DVD, les premiers modèles seront hors de prix, aux alentours de 800 euros. Sur les rangs, il y a BenQ, Plextor et bien sûr Philips et Sony. Tous les prototypes présentés sont capables de graver les médias sur deux couches, ce qui permet de stocker jusqu'à 50 Go de données sur un disque. Les petits gars de BenQ sont même très optimistes puisqu'ils espèrent pouvoir lancer leur bébé avant la fin du mois d'août. Comme si l'addition n'était pas encore assez salée, les médias (qui sont déjà disponibles) tournent autour de la grosse vingtaine d'euros pour les versions simples couches. Rajoutez-en une dizaine pour les réinscriptibles. Tout ça pour un format dont on ne sait s'il durera...

Et de trois !

Trois cartes graphiques en sandwich... Je n'oserais pas y mettre les doigts quand c'est sous tension, même l'hiver.

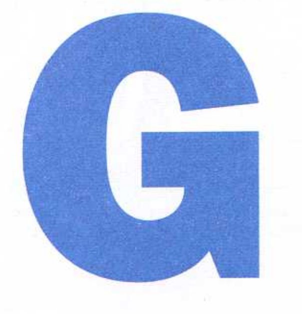


Inventer des solutions à des problèmes qui n'existent pas est presque une coutume dans l'informatique. Tout avait commencé avec Ageia et son fameux PhysX, une carte accélératrice pour les calculs liés à la physique dans les jeux. Une tâche jusque-là dévolue aux processeurs qui petit à petit se remettent à tout centraliser. Bien entendu, la popularisation des puces double cœur va dans ce sens. Mais les deux compères de la 3D ne pouvaient pas passer à côté de l'affront : ce sont eux qui doivent récupérer la plus grande partie de votre argent... En vous vendant une carte haut de gamme ou même deux. ATI fait encore plus fort avec le concept de la tri-carte graphique. Comme tout joueur (millionnaire) qui se respecte, vous avez déjà deux GPU en CrossFire. Ou alors, vous avez un modèle un peu poussif que vous souhaiteriez remplacer par une belle paire (ne mentez pas, je sais que vous en rêvez toutes les nuits !). D'habitude, vous auriez revendu votre ancienne carte pour une poignée d'euros, voire pire, refilé ce matos « périmé » à votre petit frère fauché (j'ai des noms). Une générosité toute touchante, mais totalement dénuée de sens pratique. Car, voyez-vous, les Canadiens ont trouvé le moyen de réutiliser vos vieilles cartes pour peu qu'elles soient à la norme PCI Express. Il vous faudra pour cela disposer d'une carte mère équipée de trois ports 16x (c'est le cas de quelques cartes i975X et des futurs RS600). Trois cartes 3D dans le PC ? De quoi devenir sourd ? Très certainement, et tout cela encore une fois pour répondre à un problème que l'on n'a jamais vraiment eu : celui de la physique dans les jeux. C'est en effet la solution choisie par ATI pour contrer le SLI Physics de Nvidia. Comme son compère, elle se base sur la bibliothèque Havok FX, une collection de shaders capables de tourner sur vos cartes 3D pour effectuer une large gamme d'effets, en simultanée avec le rendu des images. Mais c'est beaucoup plus amusant de nous en vendre une troisième, n'est-ce pas ? Tout ceci restera pour l'instant au mieux une curiosité : malgré quelques démonstrations de la chose lors du Computex à Taipei, le Canadien ne prévoit pas de lancer la technologie avant une bonne année. Avec un peu de chance, il sera très en retard.









G 80 ans

Si l'on ne parle que de processeurs en ce moment, il ne faut surtout pas croire que la 3D va repasser au second plan. Non, comme dans toute bonne guerre, il faut savoir choisir ses batailles, attendre le moment propice pour lancer ses attaques et accorder à ses armées quelque temps de repos. Sous les apparences de platitude se prépare l'un des combats les plus importants de l'histoire des deux sociétés reines du secteur avec un arbitre pas forcément impartial : Windows Vista. ATI et nVidia ont deux idées très différentes de ce que devrait être une puce graphique pour le prochain OS de Microsoft. On savait déjà que le R600, le bébé canadien, avait réussi ses premiers examens et que des prototypes commençaient à voir le jour avec une légère avance sur le calendrier. Il en va de même pour le G80 de nVidia qui a fait ses premiers pixels à la mi-juin. Plutôt de bon augure pour l'Américain qui devrait lancer ses puces aux alentours du mois de septembre (ATI visant, aux dernières nouvelles, le mois de novembre). Waterloo ou Arcole, l'avenir nous le dira...

Tout est dans le chipset


La plupart des constructeurs ont ajouté une puce pour avoir au moins un connecteur IDE sur leurs cartes.

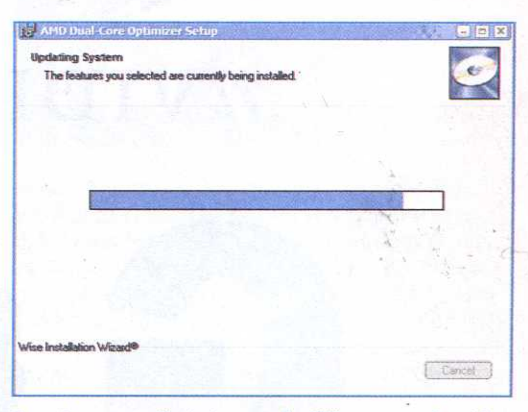
Ça y est, vous êtes déjà vendu à la cause du Core 2 Duo et il ne vous manque plus qu'à trouver la carte mère idéale pour le faire tourner. Intel pensait faire simple en lançant un nouveau couple de chipsets, le P965 et l'ICH8. Au programme, un BIOS stocké sur mémoire flash (au lieu des traditionnelles ROM). Cela donne de la place pour supporter quelques nouveautés et c'est un premier pas vers le fameux « EFI », la nouvelle génération de BIOS que l'on attend depuis, hou, là, longtemps. C'est également l'occasion de voir la multiplication des ports Serial ATA : on passe de quatre à six. Ça, c'était pour les bonnes nouvelles, car cet ICH8 apporte son lot de contrariétés. Premier écueil, la disparition pure et simple des ports IDE. C'est gênant pour les vieux disques durs et surtout pour les lecteurs optiques. On ne change pas de graveur de DVD si souvent que cela. C'est également l'occasion de voir arriver « La Grande », la technologie qu'on connaît mieux sous le nom de TPM. Oui, la porte ouverte au DRM, la gestion des droits numériques, qui n'est pas exactement notre ami. Rassurez-vous cependant, personne ne vous oblige à passer à ce chipset, vous pourrez vous contenter d'un i975X ou d'un i945 (dans leurs versions modifiées). Ce sera d'ailleurs probablement votre unique choix dans un premier temps : la disponibilité des cartes mère P965 est annoncée comme tendue. On ne s'en plaindra pas...



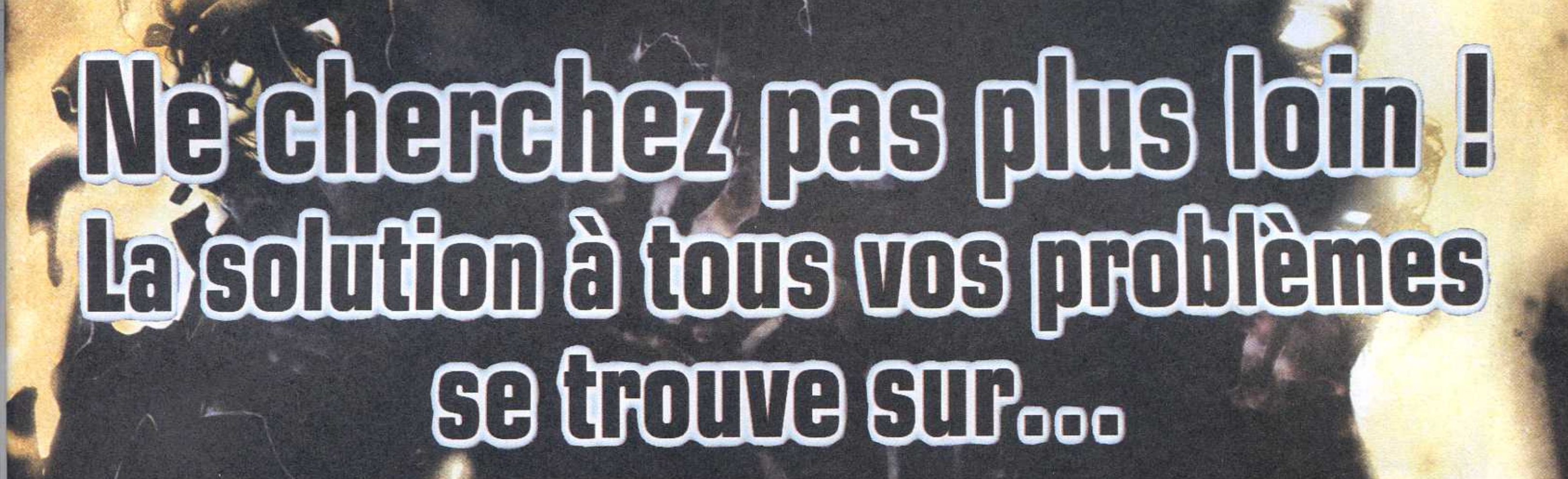


Recoller les cores

Multiplier les cores est une chose, avoir des applications capables d'en tirer pleinement parti en est une autre. C'est un véritable problème pour la grande majorité des jeux qui ne sont pas encore aptes à séparer leurs tâches. La faute aux programmeurs, certes, mais aussi à la complexité du problème. Qui dit séparation sous-entend qu'il faudra recoller les morceaux par la suite. De la synchronisation donc, un casse-tête aux ramifications complexes et que les meilleurs ingénieurs n'arrivent pas à résoudre de manière logicielle. Difficile donc de justifier en l'état des quadruples ou octo-cœurs. La solution passera par le matériel avec des processeurs qui disposeront d'une unité spéciale chargée de répartir les tâches et de découper à la volée les programmes. Nos deux compères travaillent sur la chose depuis un certain temps : chez Intel, il s'agit du Nehelem, l'architecture qui suivra celle du Core 2 Duo et qui fera usage de cores dits asymétriques (chacun sera spécialisé sur un traitement précis). Chez AMD, l'avenir est plus secret et l'on ne sait pas grand-chose de l'implémentation à proprement parler. Certaines rumeurs voyaient déjà une technologie de ce type intégrée dans les processeurs à socket AM2. À notre connaissance, il n'en est rien. AMD propose cependant une autre pirouette sous la forme d'un logiciel. Une sorte de driver censé améliorer la synchronisation des processus pour rendre les jeux plus efficaces. Disponible sur le site d'AMD, ce « patch » pourrait avoir une utilité avec les titres déjà multi-threadés pour augmenter le rendement. Pour se prononcer sur son intérêt, on attendra que de tels produits arrivent.



Nous n'avons pour l'instant pas vu de différences avec le patch. On gardera l'œil ouvert au cas où...

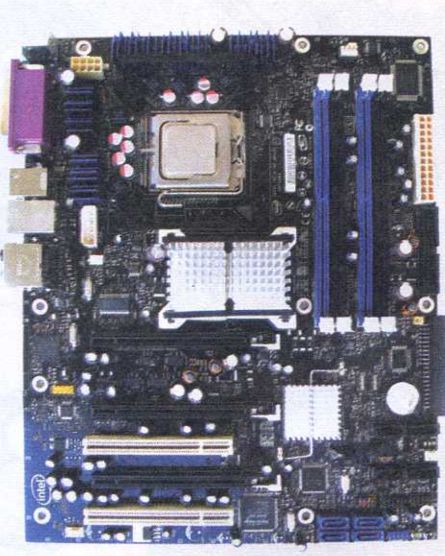

Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...

Intel Core 2 Duo X6800

TROP RAPIDE ?

Des chiffres ! Parler technique, c'est bien. D'ailleurs, j'adore ça, mais il est tout aussi intéressant de voir ce que les nouvelles puces d'Intel ont dans le ventre lorsqu'on les met à l'épreuve du feu. Enfin au sens figuré, le processeur au barbecue, c'est assez indigeste...

C_Wiz



· La carte mère « Bad Axe » d'Intel dans toute sa splendeur.

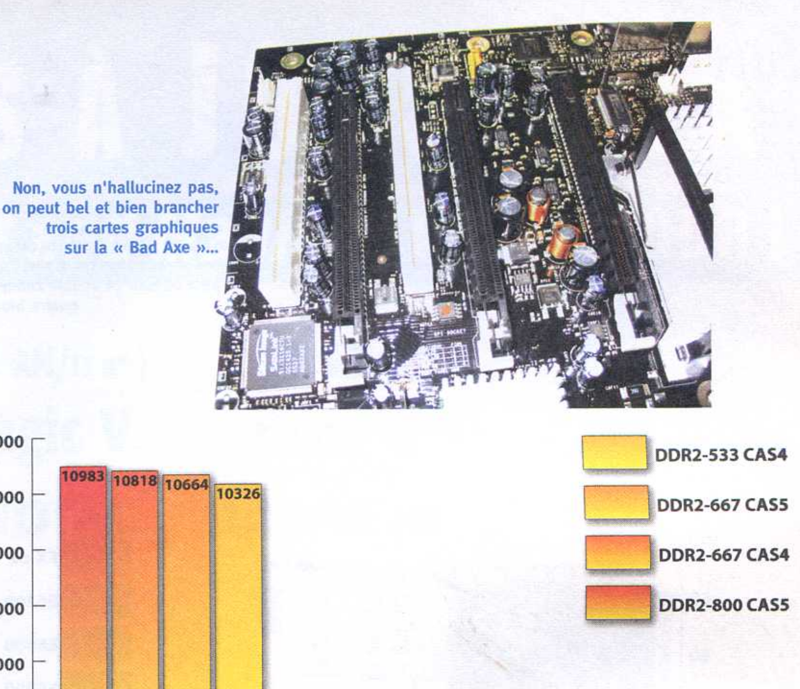
Les configurations de tests

- **Carte mère Asus A8R32-Deluxe (Radeon Xpress 3200)**
  Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
  Radeon X1900 XTX et X1900 XT en CrossFire
  2 Go de RAM DDR 400 (2x1 Go)
- **Carte mère Asus M2N32-SLI Deluxe (nForce 5)**
  Processeur AMD Athlon FX-62 (2.8 GHz)
  GeForce 7800 GT
  2 Go de RAM DDR2 800 (2x1 Go)
- **Carte mère Intel i975X « Bad Axe »**
  Radeon X1900 XTX et X1900 XT en CrossFire
  2 Go de RAM DDR2 667 (2x1 Go, CAS5)

Tel un enfant impatient, vous avez déjà décortiqué tous les graphiques avant de lire ce texte. Rassurez-vous, je ne vous en veux pas. Alors je ne vais pas tourner autour du pot. Oui, les nouveaux Core 2 Duo pédalent vite, très vite. Trop vite ? Non, la rapidité est une vertu, dans l'informatique en tout cas. Mais il ne faut pas forcément prendre ces processeurs pour des solutions miracles qui résoudront tous vos problèmes. Et non, ils ne font toujours pas le café

Pourquoi ça va si vite ? La grande force de la nouvelle architecture d'Intel tient dans son efficacité. L'idée du Pentium 4 était de tout miser sur la montée en fréquence quitte à réduire le nombre d'instructions que l'on peut exécuter par seconde. Au final et depuis l'arrivée du Prescott, il a fallu réaliser de plus en plus de sacrifices pour des gains de MHz tout sauf stratosphériques. Le Core 2 Duo en est le total contre-pied, rien d'étonnant quand on a des parents portables. Fusion d'instructions, bus extra large, et unités de calcul 128 bits, Intel a fait les choses en très grand avec la possibilité d'exécuter jusqu'à 5 (ou 6 selon les conditions) instructions par cycle d'horloge. La nouvelle gamme d'Intel est assez spéciale sur le papier. Au-delà des prix qui s'étalent d'un peu moins de 200 à près de 1000 euros, il y a plus d'un GHz d'écart entre les extrêmes (de 1.86 GHz à 2.93). Et encore, je fais abstraction du modèle le plus abordable, castré au niveau de la fréquence de bus. Il est tellement moche qu'on n'en parlera pas. Outre les considérations d'échelle, la gamme est coupée en deux par une autre caractéristique : la taille du cache. 2 Mo pour les versions les plus modestes et 4 pour les plus rapides. Avec des conséquences assez différentes selon les scénarios. Pour les applications qui utilisent intensivement la mémoire, on trouve jusqu'à 7% d'écart à fréquence égale. Pour les jeux c'est une autre paire de manches.

Séparer ses œufs Eh oui, parce que disposer d'un CPU ultra-rapide ne suffit plus pour faire une machine de joueur. Pour vous en convaincre, j'ai réalisé quelques tests avec différentes cartes graphiques. Avec une « modeste » 7800 GT, en 1600 par 1200 et sans anti-aliasing ou filtrage anisotrope, on est totalement bridé, au point que nos 4 processeurs font des scores identiques. Plus rapide que les meilleures offres d'AMD, certes, mais d'un trop court poil pour susciter le moindre émoi. Si l'on met du CrossFire (ou du SLI, mais cela n'est pas supporté par le chipset d'Intel), les écarts commencent à se creuser doucement et la différence se crée. Par contre, si l'on enclenche l'anti-aliasing et le filtrage anisotrope, nos processeurs se retrouvent de nouveau dans un mouchoir de poche. C'est tout le problème des configurations PC. Selon les jeux, vous serez soit bridé par le processeur, soit par la carte 3D. L'un des deux sera forcément le facteur limitant. En clair ? Un CPU, aussi rapide soit-il, ne peut que révéler le potentiel maximal de votre carte graphique. Il ne la transcendera pas (à 5% près).



Non, vous n'hallucinez pas, on peut bel et bien brancher trois cartes graphiques sur la « Bad Axe »...

Faudrait pas que ça RAM...

Bien choisir sa RAM n'est pas forcément facile, surtout lorsqu'on parle de DDR2. Nous l'avions vu lors du test du socket AM2 d'AMD : pour faire aussi bien que de la DDR400, on devait se tourner vers de la DDR2-800 basse latence. Un souci lié au contrôleur mémoire intégré directement dans le processeur. Ce qui était un avantage auparavant s'est transformé en inconvénient. C'est d'autant plus flagrant lorsqu'on compare la situation avec celle du Core 2 Duo, bien avantagé par son cache de 4 Mo. Histoire d'avoir une idée des performances que l'on peut obtenir avec du matériel conventionnel, j'ai mis de côté les barrettes magiques et je suis allé piquer de la Corsair Value chez mon revendeur local (merci au passage, Alex). DDR2-667 en CAS5, rien de très émoustillant. Première bonne nouvelle, elle fonctionne parfaitement à 800 MHz en CAS5 et à 667 MHz en CAS4. Ensuite, on remarquera que globalement, la fréquence prime toujours sur le CAS (même si WinRar nous fait mentir avec la DDR2-533). Les écarts de performances restent en tout cas suffisamment faibles pour que vous puissiez vous contenter de mémoires d'entrée de gamme. En privilégiant, comme toujours, les barrettes de marque (Kingston et Corsair ont notre préférence).

Influence de la mémoire (Core 2 Duo X6800)



Les déclinaisons du Core 2 Duo

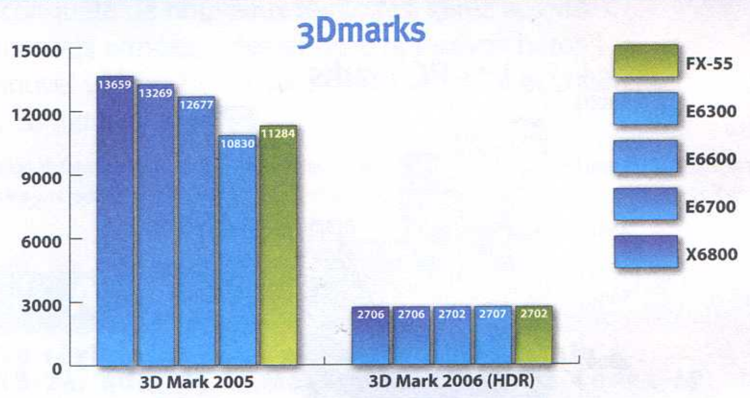
Processeur	Fréquence	FSB	Cache	Prix (environ)
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	4 Mo	1000 euros
E6700	2.67 GHz	1066 MHz	4 Mo	500 euros
E6600	2.4 GHz	1066 MHz	4 Mo	300 euros
E6400	2.13 GHz	1066 MHz	2 Mo	230 euros
E6300	1.86 GHz	1066 MHz	2 Mo	180 euros

Il faut bien en être conscient, ce n'est pas de ce côté que vous verrez des miracles. Bref, n'oubliez pas d'offrir à votre processeur la carte 3D qu'il mérite. Une grosse.

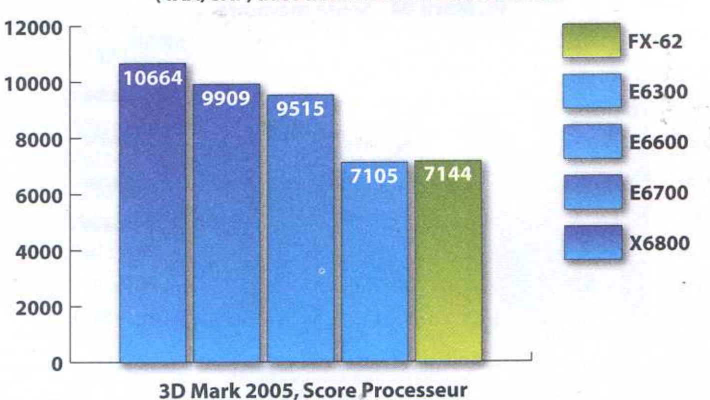
Trois démarques Il est assez amusant de comparer les versions 2005 et 2006 de 3D Mark. Je vous ai déjà maintes fois conté à quel point la dernière mouture du bench de FutureMark est imparfaite. Avec deux X1900 XT, on se retrouve totalement bridé par les GPU. Du modèle d'entrée de gamme à l'extrême édition, on récolte des scores identiques, même dans la résolution par défaut. D'autant plus triste que la version 2005 arrive à différencier nos puces. Elle est cependant connue pour être un peu trop portée sur les processeurs. Alors, laquelle est la plus représentative ? Ni l'une ni l'autre, la vérité est entre les deux. Comme souvent. Même si le jeu est notre occupation principale, il serait réducteur de s'y limiter. Un processeur est un révélateur de cartes graphiques avant tout. Par contre, dès que l'on retourne à des tâches plus classiques, l'architecture Core exprime toute sa puissance. Le test mémoire de PC Mark 2004 montre à quel point les 4 Mo de cache peuvent changer la donne lorsqu'ils sont correctement utilisés. La version 2005, plus axée sur le multithreading donne également une hiérarchie assez nette avec l'avantage aux modèles « 4 Mo ».

La fête au village ? Pour marquer l'occasion, deux nouveaux benchs font leur entrée. Le premier est un indice de performance déterminé par WinRar. Le second est plus conventionnel :

3Dmarks



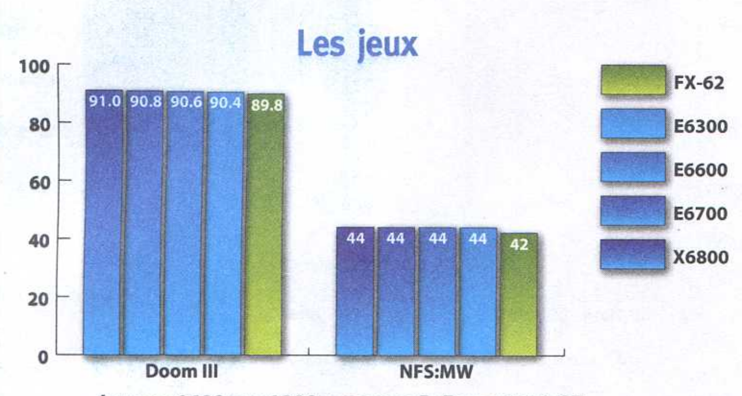
Scores 3D Mark 2005 et 2006 en 1600 par 1200 (4AA, 8AF) avec deux X1900 XT en CrossFire



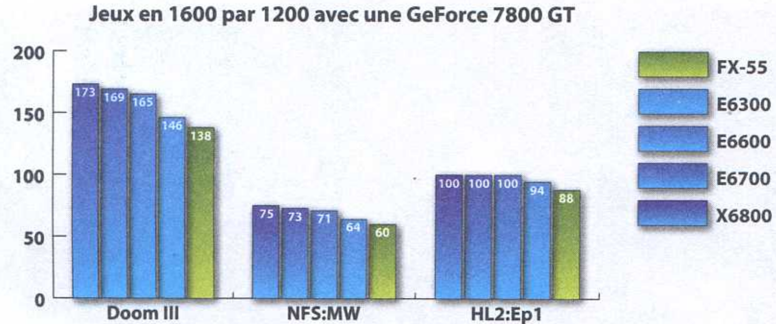
3D Mark 2005, Score Processeur

Pour fournir en jus les trois cartes 3D, vous devrez changer d'alimentation pour obtenir ce double connecteur quatre broches.

une suite d'opérations réalisées sous Photoshop dans sa dernière version (CS2). Les prestations de WinRar en compression dépendent de deux facteurs. Le processeur bien entendu, mais surtout la vitesse des accès mémoire. Pour le test de Photoshop, il s'agit d'une série d'actions prédéfinies que l'on rejoue. Principalement des filtres et des redimensionnements d'image. Difficile de ne pas être enthousiaste devant les chiffres. Le potentiel des puces est énorme et l'on en vient même rapidement à pester contre les cartes graphiques, aussi puissantes soient-elles. Si l'on met de côté Need For Speed : Most Wanted ou quelques raretés comme Far Cry, les Core 2 Duo alignent des performances quasi identiques dans les jeux. Côté rapport qualité-prix, c'est l'E6600 qui ressort vainqueur. Pour à peine plus de 300 euros, il vous permettra de voir venir sereinement les deux prochaines générations de cartes 3D. C'est tellement rare...

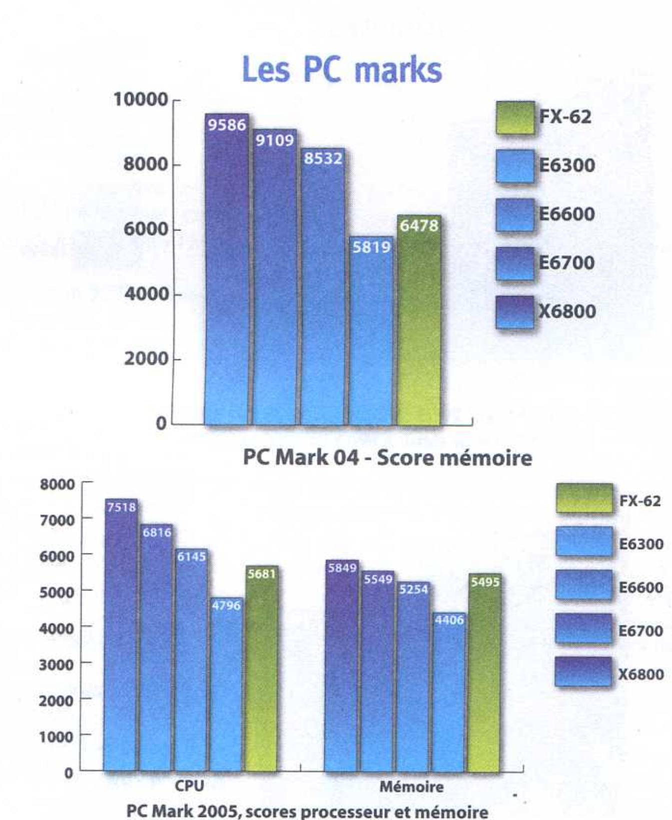


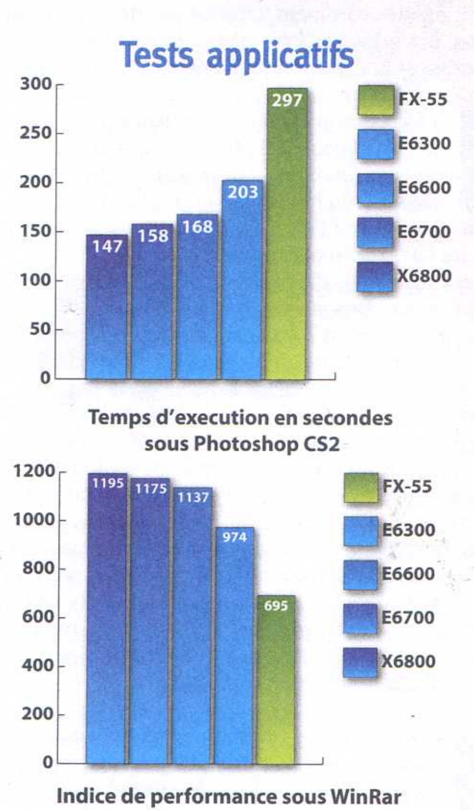
Jeux en 1600 par 1200 avec une GeForce 7800 GT



Jeux en 1600 par 1200 avec deux Radeon X1900 XT en CrossFire







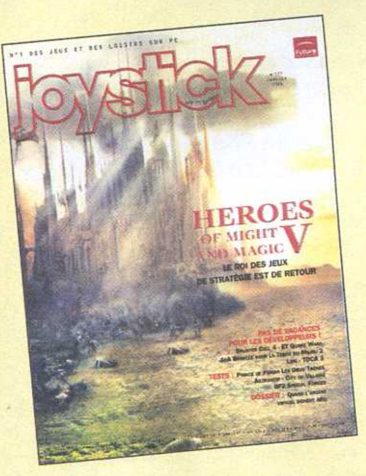
ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK !

LE MYTHE *Heroes of Might and Magic* EST DE RETOUR !

JOYSTICK (1 AN/11 n^{os}) **71,50 €***

+ Le jeu Heroes of Might and Magic V (version PC) **52,99 €****

TOTAL ~~124,49 €~~

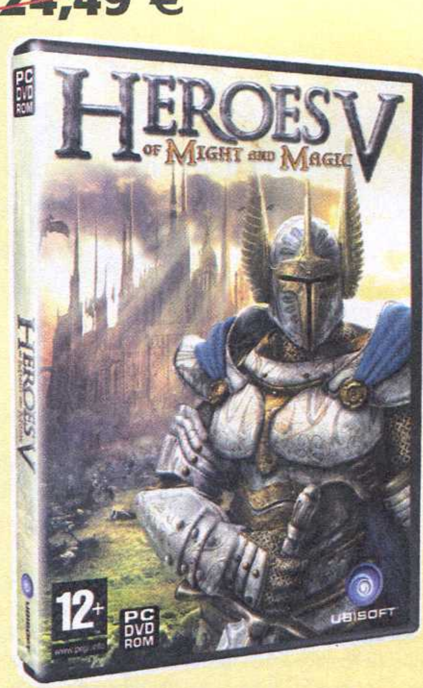


POUR VOUS

63 €

SEULEMENT

49% de réduction



** Photo et visuels non contractuels, dans la limite des stocks disponibles.



Le grand retour de la stratégie au tour par tour : partez à la conquête de nouveaux territoires, gérez vos villes, recrutez vos armées, créez et développez vos héros ! Un nouvel univers heroic-fantasy plus mature et cohérent pour ce 5ème opus.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ3H

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/11 N^{OS}** **+ le jeu Heroes of Might and Magic V** (version PC) pour **63 €** au lieu de **124,49 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postalà l'ordre de **Future**
❑ CB n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Expire le : └┴┴┴┘ (validité 2 mois) Cryptogramme └┴┴┘
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr
Nom* : ______
Prénom* : ______
Société : ______
Adresse* : ______
Code Postal* : └┴┴┴┴┘ Ville* : ______
Adresse email* : ______
Tél fixe* : ______
Tél portable* : ______
Date de Naissance* : └┴┘ └┴┘ └┴┴┴┘

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "Heroes of Might and Magic V" (version PC) au prix de 52,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 6/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.gm



top HARD

On dit souvent que l'on prend plus de plaisir à attendre un nouveau jouet qu'à s'amuser avec. Difficile de le nier, les moindres faits et gestes d'Intel ont été source de bonheur dans un monde du processeur un peu empreint de marasme. Mais le pire, c'est qu'on prend aussi du plaisir à jouer avec...

C_WIZ

Le processeur

L'arrivée du Core 2 Duo aura réussi à secouer AMD. En attendant de revenir à la conquête avec quelque chose de plus performant, l'autre Américain fait un véritable carnage avec ses prix. C'est pour le moins sanglant et les tarifs sont divisés de moitié. Le X2 4600+ frise désormais les 320 euros, difficile de s'en plaindre. Du coup, j'en profite pour passer définitivement le Top Hard en socket AM2. Et pour le meilleur rapport qualité-prix, ne cherchez pas beaucoup plus loin que le E6600 d'Intel...

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 170 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1,83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4200+ (2,2 GHz/Socket AM2) 260 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 4600+ (2,4 GHz/Socket AM2) 330 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le disque dur

Je le répète une fois de plus, si j'utilise la dénomination Serial ATA II, c'est uniquement pour être en phase avec ce que vous trouverez dans les magasins. Les constructeurs utilisent généralement cette caractéristique pour parler de disques capables de fonctionner à 300 Mo par seconde alors qu'en réalité, c'est le NCQ (Native Command Queuing) et le branchement à chaud (HotPlug) qui nous intéressent. Méfiance donc à ce que vos disques disposent bel et bien de ces caractéristiques, c'est toujours on ne peut plus pratique. Mention spéciale au Native Command Queuing qui, en plus de booster les performances dans certains cas, permet de faire diminuer les nuisances sonores tout en améliorant la durée de vie. Bien plus important qu'un débit théorique.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

La carte mère

Je vous disais le mois dernier que les cartes mère pour Core 2 Duo allaient poser problème. Il semblerait que les chipsets P965 aient une disponibilité assez faible, et il faudra se tourner au choix vers de l'i975X pour le haut de gamme, ou à l'opposé, l'i945. La difficulté tient à trouver des cartes mère qui soient équipées des modifications nécessaires au niveau de l'alimentation pour tout faire marcher correctement. Méfiance donc dans vos choix.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La carte son

Avec la généralisation des puces HD Audio sur les cartes mère, il va devenir de plus en plus compliqué de justifier l'achat d'une carte son. Les pilotes ont fait de larges progrès et l'on commence même à trouver des fonctionnalités originales comme l'encodage des jeux en DTS sur certaines cartes mère équipées de chips Analog Devices. L'argument de la perte de performance (1 à 2 %) ne tient plus debout, surtout avec l'arrivée des processeurs dual core. Les jours des cartes son nous semblent définitivement comptés.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

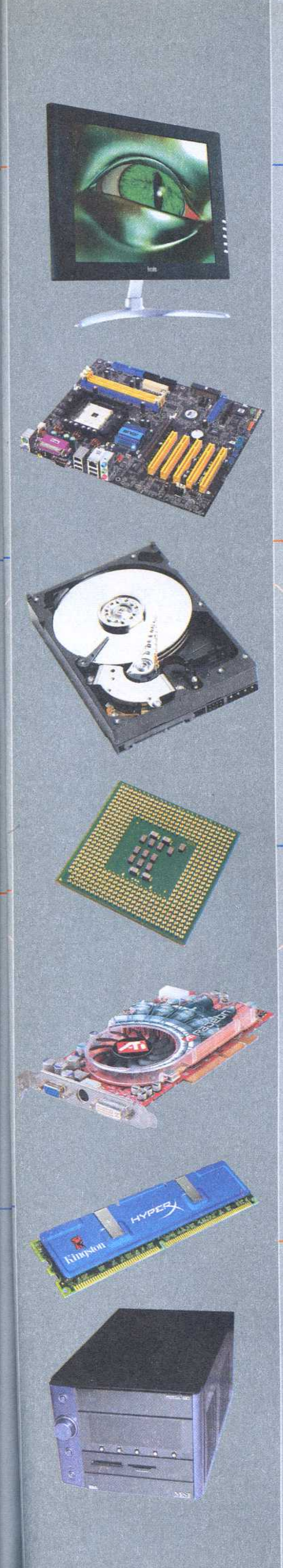
L'été pousse nos machines dans leurs derniers retranchements, alors avant de jeter par la fenêtre votre machine qui plante, pensez à changer les systèmes de refroidissement. Côté processeur, mon cœur va vers le XP-90 de Thermalright, version aluminium sur laquelle vous monterez un ventilateur de 92 mm. Pour les cartes 3D, un VF900-Cu fera parfaitement l'affaire pour calmer les plus chaudes, y compris les X1900 et les 7900.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

La Ram

Fini la DDR ! Eh oui, tous les processeurs du Top sont désormais faits pour la mémoire DDR2. Ce n'est pas forcément une mauvaise chose : les prix de la Ram traditionnelle commencent à grimper et cela ne devrait pas s'arrêter. Idéalement, la PC6400 cadencée à 800 MHz offre les meilleures performances, mais l'on se contentera pour les configs les plus modestes de mémoire à 667 MHz. Essayez autant que possible de disposer de mémoire en CAS Latency 4, la différence de prix est insignifiante selon les marques et les gains sont réels.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go), environ 220 euros TTC.



Le moniteur

Un grand coup de balai dans le Top, le 17 pouces LCD de qualité passe sur la config 1 et l'on se fait un petit plaisir avec un moniteur 16/10e en 20 pouces sur la config la plus haut de gamme. Il s'agit du Dell, peu importe la marque en réalité, c'est surtout la dalle qui prime, et celle-ci est réalisée par Samsung. Quant aux écrans qui font mal au dos et aux yeux, ils sont toujours présents même si les modèles se font de plus en plus rares. Il va falloir revoir ses préjugés et penser à vivre avec son époque : les tubes cathodiques font clairement leur dernier tour de piste.

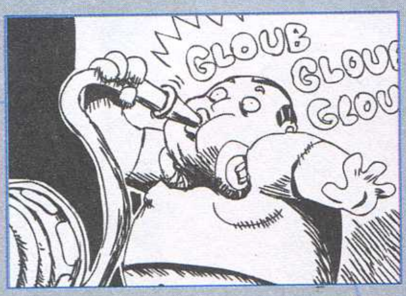
Config 1 : 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP730 (version 8 ms), environ 230 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 389 euros TTC.
Config 3 : 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC, ou 20 pouces LCD Dell 2007, environ 600 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Ce n'était pas ma guerre ! Et pourtant, la bataille qui m'a opposé aux passéistes du Cd-Rom aura laissé quelques traces. Du coup, on se sent un peu désœuvré. Certes, la victoire est là mais à quel prix ? Tous unis derrière le DVD avant que tout recommence avec les HD-DVD et autre Blu-Ray ? L'histoire ne nous apprend pas grand-chose, et il faudra à nouveau ressortir les armes. Les problèmes de fabrication de ces nouvelles lentilles devraient heureusement nous laisser un peu de répit. Le repos du guerrier...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.





La carte vidéo

Pas beaucoup de mouvements depuis le mois dernier. On continue à préférer la X1800 XT à la X1900 GT, tant que les stocks sont disponibles. Pas que la GT soit une mauvaise affaire, mais elle peine un peu dans les hautes résolutions. Tout dépendra encore une fois de l'écran que vous utilisez pour jouer. Chez nVidia, les 7900 GT restent le meilleur rapport qualité prix. Quant aux configurations très haut de gamme, notre cœur va vers la X1900 XT pour sa qualité d'image, un cran au-dessus. Un minimum pour une carte de ce prix.

Config 1 : ATI Radeon X1600 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1800 XT 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1900 XT 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.





Le routeur WiFi

Mes mésaventures avec le monde pourtant glorieux de l'ADSL ne sont pas finies. Le bidouillage de câble n'aura duré qu'un temps : le mal semble profond. Difficile d'isoler le mal tant les symptômes varient selon les jours. Cet été sera d'ailleurs l'occasion d'une grande opération de diagnostic. Et avant d'entreprendre des démarches trop complexes, il faut être sûr de son matos. C'est pour cela qu'il faut choisir un routeur de qualité qui vous donne un maximum de détails sur votre ligne ! On n'est jamais trop prudent.

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

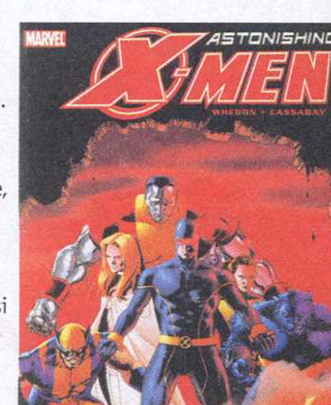
DES BULLES dans la tête

Comme je l'expliquais dans le Spécial Eté 2005, on ne faisait pas de numéro de Joystick en août, il y a 10 ans. J'en profite encore une fois pour remplacer Et Poke et Peek par une page BD. Promis, la prochaine fois, je parle aussi de mangas et de productions franco-belges.

Les machines à pondre des comics à la tonne que sont les éditeurs Marvel et DC (entre autres) auront eu le bon goût de continuer à préférer la qualité à la quantité sur ces 12 derniers mois. Il faut dire qu'avec la véritable lune de miel qu'ils vivent avec Hollywood ces derniers temps, il serait stupide de tout gâcher en forçant la cadence et en abreuvant le public de produits médiocres. Accrocher de nouveaux lecteurs, appâtés, cette année, par les sorties de Superman et autres héros en collant est une mission délicate. Surtout avec des histoires prenant place dans des univers riches, pour ne pas dire complètement incohérents...

Pas de retraite pour Xavier

Le professeur X et sa clique de X-Men sont toujours d'attaque, malgré la rouste monumentale que leur inflige Joss Whedon (créateur de Buffy et Firefly/Serenity) dans la suite de Astonishing X-Men. La série commencée l'année dernière prend de la vitesse et devient encore plus intrigante, même si les vieux routiers risquent de deviner à mi-parcours ce qu'on leur réserve... Plus original, The Ultimates 2, disponible lui aussi en recueil regroupant les épisodes 1 à 6, continue sur la lancée du scénario de la saison passée. La galerie de personnages est savoureuse, avec un Thor psychotique (ou pas, ça sent le complot), un Tony Stark (Ironman) alcoolo, un Captain America coincé dans ses années 40... C'est actuellement ma série préférée. Elle en est déjà au 11e épisode. Espérons que vous n'êtes pas assez maso pour les acheter à l'unité et attendre la suite à chaque fois... Vu le succès, pas étonnant d'apprendre qu'Ultimates 3 est déjà bien avancé côté production et qu'on prépare chez Marvel un Ultimates 4. Mais attention, le style réaliste du dessinateur Bryan Hitch cédera la place aux coups de crayon plus cartoon de Madureira et McGuinness pour ces suites. Tout cela m'inquiète un peu quant à l'intérêt à moyen terme de cette saga.



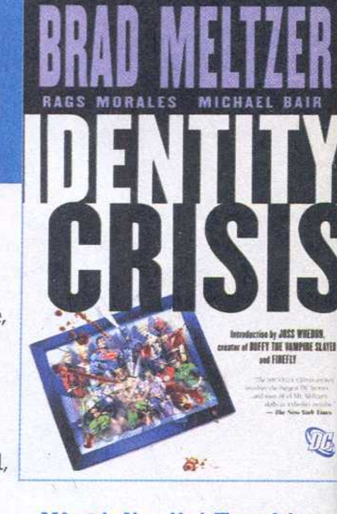
Whedon continue son lifting de la plus connue des équipes de super-héros avec brio.

Tous les comics présentés ici sont disponibles en V.O. sur les sites de vente genre amazon.fr ou en boutiques spécialisées.

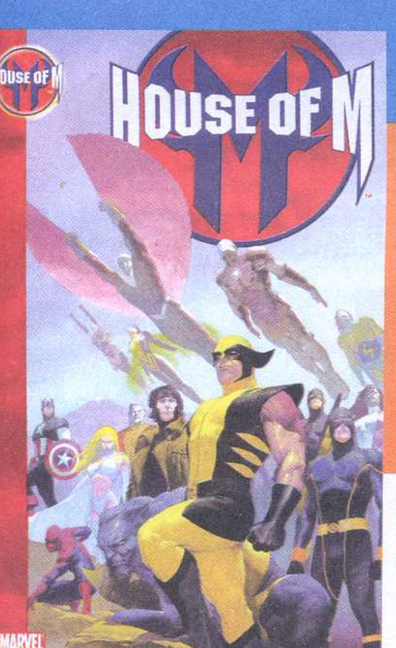
Premier emploi

Pour les jeunes héros, la vie est dure. La preuve avec The New Avengers : une aventure qui démarre à 200 à l'heure, mais qui regroupe surtout des valeurs sûres du sauvetage de monde : Captain America, Spiderman, Ironman et une tonne d'autres super-héros dans une histoire forcément musclée puisqu'elle débute sur l'évasion de dizaines de super-vilains d'une prison de haute-sécurité. Action garantie. Plus original, House of M : dans un monde contrôlé par les mutants, les humains normaux sont persécutés. Un univers alternatif passionnant, même si on retrouve encore une fois des têtes connues, avec une histoire tordue qui régalera les amateurs de mondes parallèles. Pour découvrir (ou redécouvrir) des personnages plus underground, lisez Villains United (chez DC Comics) dont l'intrigue se nourrit des mêmes événements que le vrai morceau de choix de cette sélection : Identity Crisis. Une mini-série qui prend aux tripes, avec des héros persécutés, rendus humains et vulnérables par un scénario de Brad Meltzer. La préface de Joss Whedon (encore lui) ne laisse aucun doute : il est fan. Et il y a de quoi.

Caféine



Même le New York Times fait des critiques de comics ? On en apprend tous les jours...



House of M, certainement le scénario le plus décalé de cette sélection.



For Gamers, By Gamers™



PRECISION ULTIME POUR BATTRE VOS ADVERSAIRES

SOURIS ULTRA PRECISE AVEC CAPTEUR LASER 2000 DPI

2000 DPI. SENSIBILITE AJUSTABLE A LA VOLEE. 32KB DE MEMOIRE EMBARQUEE

COLORIS



TEMPEST BLUE



CHAOS GREEN



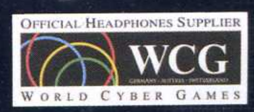
ANARCHY RED

AWARDS





The Choice of Teams







DISPONIBLE CHEZ...







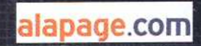






















Razer est distribuée en France par Xtrium

XTRIUM